action PLUS

magazyn zawodowych graczy



ISSN: 1429-964X >> INDEX: 343102

NR 08/2002 (53) >> CENA: 8,50 zł w tym 7% VAT

NA CELOWNIKU

Grand Prix 4
Nowe wyścigi Geoffa Crammonda str. 16

PORADNIKI I SOLUCJE



40 MEGASOLUCJA!

Warlords Battlecry II
Zostań władcą Etherii



48

GTA3
Poradnik do wersji PC



64

Might and Magic IX
Wielka przygoda czeka na ciebie



72

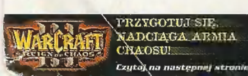
FIFA World Cup 2002
Napraw błędy Engela i zdobądź puchar

WARCRAFT III

Age Of Wonders 2
Godny konkurent HoMM IV

Rockstar Games
Najwięksi skandaliści branży

Recenzje gier na PS2, GBA i GameCube



Do wygrania gry GTA3, Disciples II, The Operative (PS2)

Nr 53 • Sierpień 2002 8,50 Zł



Spis treści

Bajt

Tester

Monitor

Poradniki/solucje

Oceny Action Plusa

Skala ocen Action Plusa to tzw. stara skala szkolna (inaczej "staroszkolna). Maksymalna liczba punktów to 5, minimalna - 1. Dopuszcza się również połówki, które powinniście traktować jak plusy. Średnia i zapewniająca rozrywkę, ale niczym niewyróżniająca się gra - to w naszej skali 3,5. Oceny wyższe oznaczają, że gra plasuje się na ponad solidnym poziomie - poziom średni. Oceny niższe... Cóż, tego nie życzymy żadnej grze, ale nie oszukujmy się - nie każdy tytuł jest dobry. Piątki są zarezerwowane dla najlepszych i przyznawać je będziemy rzadko.

Takiej oceny nie życzymy żadnej grze. ocena: 1

Witam!

Cały czas się rozwijamy, co zresztą chyba widać, prawda? Dodatkowe 16 strona to nasza niespodzianka dla Ciebie w tym numerze, a już w następnym czeka Cię kolejna. Jaka? Tego na razie zdradzić nie mogę, bo konkurencja trzyma rękę na pulsie i pewnie z chęcią podkradłaby nam kolejny pomysł. Bo już teraz nasze rozwiązania graficzne okładki "zainspirowały" dwa inne, konkurencyjne tytuły. To oznacza, że naprawdę jesteśmy dobrzy!!!

A co w tym numerze? Zgodnie z obietnicami z poprzedniego udało się nam zdobyć Grand Prix 4, długo oczekiwane wyścigi formuły pierwszej. Ze sportów mamy też boks, tenis, piłkę nożną i szachy, ale wszystkie te gry pozostają w cieniu dwóch doskonałych strategii - Warcraft III i Age Of Wonders 2. I oczywiście mnóstwo poradników i solucji, co staje sie powoli naszym znakiem rozpoznawczym. Zapraszam więc do lektury i do zobaczenia za miesiąc, w samym środku wakacji.

Redaktor naczelny
Tymon Smektała

action PLUS
poradniki - solucje - kody - recenzje

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 53
Sierpień 2002

Redakcja
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
tel. (071) 345 21 38

Redaktor Naczelny
Tymon Smektała
tymon.smektala@actionplus.com.pl

Zast. Redaktora Naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@actionplus.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliński, Marcin Serkies, Maciej Jakubski, Aleksander Olszewski, Ewelina Skowrońska

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński, Sławomir Lipowski

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Sebastian Dragan, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Janusz Ozlom, Jacek Sawicki, Jakub Siepkowski

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy:

Dyrektor Katarzyna Jabłońska
(022) 517 02 52, 517 02 53, fax. (022) 517 02 56

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5170518
tel. komórkowy (0) 608-682-660
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Specjalista ds. reklamy Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5170472
tel. komórkowy (0) 600-085-944
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz
tel. (22) 5170489
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 345 21 31 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

Najciekawsze wydarzenia ze świata gier, o których przeczytasz w nieco więcej niż 3 minuty!!!

Miesiąc w 183 sekundy

czyli czerwiec w branży

01 Czerwiec był spokojnym miesiącem - mistrzostwa świata w piłce nożnej wpłynęły uspokajająco na branżę. Gracze pecetowi porzucili monitory, by rozsiąść się wygodnie przed telewizorami, a konsolowcy przypomnieli sobie, że telewizor może służyć nie tylko jako ekran konsoli. Spowolnienie rytmu najdotkliwiej odczuli sprzedawcy, którzy zanotowali obroty znacznie słabsze niż zazwyczaj o tej porze roku. Jednak wraz z zakończeniem Mundialu i oni powinni poczuć się lepiej. Powodów jest kilka, m.in. Neverwinter Nights (PC), Warcraft III (PC), Grand Theft Auto (PC), Stuntman (PS2) czy Medal of Honor: Frontline (PS2).

02 W ubiegłym miesiącu rynek polski był świadkiem niewielkich przetasowań, gdy pierwszego dnia czerwca IM Group zmieniło oficjalnie nazwę na Cenega Polska, stając się formalnie częścią największego holdingu branży elektronicznej rozrywki w Europie Środkowo-Wschodniej - Cenega N.V. Ponownie też dały się słyszeć pogłoski, jakoby już w najbliższej przyszłości na polskim boisku miał pojawić się kolejny gracz - Electronic Arts Polska. Ten ostatni, nowe przedsięwzięcie Grzegorza Onichimowskiego pioniera polskiego "bądź oryginalny, kupuj oryginały", założyciela pierwszej firmy dystrybuującej gry na rynku polskim - IPS Computer Group (1991), miałby przyczynić się do obniżenia cen gier EA w naszym kraju.

03 Wojna konsol, której pierwszą poważną ofensywą była radykalna obniżka cen sprzętu, trwa. Wprawdzie w tej chwili weszła w fazę przygotowań, jednak ruchy podskórne są wyjątkowo interesujące. Wiadomo już np., że spektakularny bój o panowanie nad rzędem dusz graczy konsolowych toczyć będą jedynie Sony i Microsoft. Stało się tak dzięki dobrowolnemu wycofaniu się z niej trzeciego z wielkich konsolowego świata - Nintendo, które, widząc, że gra na warunkach Sony jest w jego przypadku nie do końca korzystna - obrało zupełnie nową strategię. "Trzecią drogą" jest skoncentrowanie się nie tyle na konstruowaniu lepszych konsol, ile tworzeniu lepszych gier przy wykorzystaniu tego, co już mają, a to de facto oznacza rezygnację z uczestnictwa w "konsolowym wyścigu zbrojeń".

Drugą ciekawą decyzją Nintendo (ciekawą, bo stojącą w opozycji do tego, że już w sierpniu pojawi się gamecube'owy modem, a w kolejce czeka również przystawka wielkoprzepustowego stałego łącza), jest ta, że w przeciwieństwie do konkurentów nie zamierza angażować się w gry online! Decyzję tę uzasadnia faktem, że infrastruktura sieciowa, prócz Japonii, nie jest wystarczająco rozwinięta, a gracze wcale nie są szczęśliwi, płacąc co miesiąc za raz zakupioną grę.

Przyjęcie tej nadzwyczajnej, bo zupełnie odmiennej od tych Sony i Microsoftu, strategii działania pozwoli, zdaniem nowego prezesa Nintendo Satoru Iwaty, sprzedać w marcu 2005 roku 50-milionowy egzemplarz GameCube'a.

04 W kwaterze głównej Xboxa nie ustają wysiłki, jakie mają na celu nawiązanie równorzędnej walki z dominującym na rynku Sony PlayStation 2. Informowaliśmy już, że w budżecie Microsoftu, w polu "wydatki na najbliższe pięć lat", w pozycji "Xbox i Xbox Live" wpisano niebagatelną kwotę 2 MILIARDÓW dolarów. Fakt, że jest to polityka konsekwentna, zdają się potwierdzać słowa Hirohisy Ohury, szefa Xboxa na Japonię, twierdzącego, że "od samego początku stawialiśmy na gry online i mieliśmy słuszność". Już w tej chwili można więc zakupić, w cenie ok. 50 dolarów, tzw. starter kit, który składa się z rocznego abonamentu na korzystanie z serwisu Xbox Live oraz zestawu słuchawkowego pozwalającego na komunikowanie się w trakcie gry.

Sam Xbox Live w Stanach Zjednoczonych wystartuje jesienią z imponującą liczbą 47 obsługiwanych tytułów. Przewagą konsoli Microsoftu nad Sony jest także fakt, iż jest fabrycznie przystosowana do współdziałania z Internetem - gdy PS2 wymaga zakupu i modemu, i dysku twardego.

Microsoft pracuje także nad uatrakcyjnieniem sprzętu - jedna z ostatnich plotek dotyczy hybrydy Xboxa i technologii UltimateTV, czyli cyfrowego magnetowidu. Ten nowy, wyposażony w większy dysk twardy i oprogramowanie do obróbki filmów Xbox, miałby pojawić się na rynku w przyszłym roku, w cenie ok. 500 dolarów. Jeden z członków zarządu Microsoft - Steve Ballmer - ujawnił również, że Xbox 2 pojawi się już w 2006, a więc dokładnie po upływie średniej długości życia konsoli - pięciu latach.

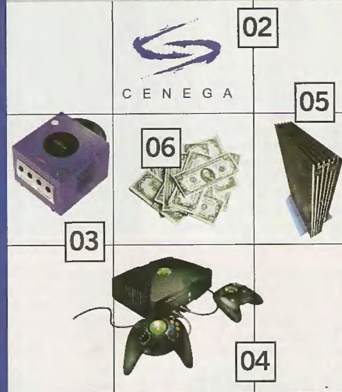
Tymczasem jednak Microsoft traci ok. 150 dolarów na każdym sprzedanym Xboxie.

05 Trzeci (a może raczej pierwszy, bo kontrolujący ponad 2/3 rynku) z gigantów, Sony, szybkim wypadem w przód zdołał wyprzedzić rywali i zabezpieczyć teren rodzinnej Japonii. Uaktywniony w maju serwis firmy, dzięki umowom z niezależnymi dostawcami Internetu, na stałe wrósł w miejscowy krajobraz. Wierząc zaś w prognozy analityków rynku (DFC Intelligence), którzy obiecują w 2006 roku 114 milionów graczy online, z czego ok. 23 korzystać będzie z konsol, planuje także uczynienie z gier online jednego z kluczowych sposobów wypracowywania zysków. Tym samym gałąź interaktywnej rozrywki, czyli wszystko, co wiąże się z nazwą PlayStation w hierarchii ważności, zrównana została z tradycyjnymi głównymi sektorami działalności Sony - elektroniką i wytwarzaniem muzyki oraz filmów.

06 Najogólniej rzecz ujmując, przyszłość dla większości analityków rysuje się w jasnych barwach - przemysł interaktywnej rozrywki jest na prostej drodze do nowego rekordu w obrotach, gdzie wzrost w stosunku do roku ubiegłego - obliczony na 12%, pozwoli osiągnąć sumę 31 miliardów dolarów! Lwią część, blisko 70%, stanowią wpływy z łączonego dochodu ze sprzedaży konsol i hardware'u. Szacuje się, że pod koniec roku liczba wszystkich sprzedanych konsol osiągnie stan ponad 70 milionów egzemplarzy! Jeśli wzrost będzie następować w takim tempie - granicę 40 miliardów dolarów branża przekroczy w roku 2008.

07 I tylko żal, że Arx Fatalis, znakomity (wnioskując po demie) role-play w stylu Ultimy Underworld, pojawi się jak na razie jedynie w Niemczech...







Lista premier

Lista z datami premier gier, na które osobiście czekamy. Nie są to naturalnie terminy wiążące ani dla ich twórców, ani wydawców, zatem poniższe zestawienie należy traktować wyłącznie orientacyjnie - tak by wiedzieć, na co ewentualnie zaoszczędzić...

Lipiec

10.07.	Soldier of Fortune Gold	PS2
12.07.	Freedom Force	PC CD
12.07.	RedCard 20-03	NGC
12.07.	Sid Meier's SimGolf	PC CD
12.07.	Soul Fighter	NGC
12.07.	Enclave	Xbox
15.07.	Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika	PC CD
17.07.	Prisoner of War	PS2
17.07.	Star Trek: Voyager Elite Force	PS2
18.07.	Buffy the Vampire Slayer	Xbox
19.07.	Delta Force: Task Force Dagger	PC CD
19.07.	Men in Black 2	PS2
24.07.	Fallout 2 PL	PC CD
25.07.	Batman: Vengeance	PC CD
25.07.	Worms Blast	NGC
26.07.	Crazy Taxi	PC CD
26.07.	LEGO Soccer Mania	PS2
26.07.	Smuggler's Run: Warzones	NGC
26.07.	Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	Xbox
27.07.	Gran Turismo Concept	PS2
31.07.	Circus Maximus	PS2

W lipcu także:

Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2
Delta Force: Task Force Dagger	PC CD
Thief 2: The Metal Age (reedycja)	PC CD

Sierpień

01.08.	Good Cop Bad Cop	PS2 Xbox
01.08.	Monster Jam Maximum Destruction	PS2
01.08.	Curse: The Eye of Isis	PS2
01.08.	Project Nomads	Xbox
02.08.	Unreal Tournament 2003	PC CD
02.08.	F1 2002	NGC
05.08.	Mafia	PC CD
06.08.	Farscape	PC CD
07.08.	Aggressive Inline	Xbox
09.08.	Disciples II: Mroczne Proroctwo	PC CD
09.08.	Cold Zero: The Last Stand	PC CD
10.08.	The Sum of All Fears	PC CD

Prisoner of War

Platforma: **PC CD, PS2, Xbox**
Gatunek: **Akcja**
Producent: **Wide Games**
Strona: **www.codemasters.com/pow**

Stopień zaawansowania: **97%**



Stało się - zestrzelono cię w trakcie misji wywiadowczej i osadzono w obozie jenieckim. Szanse, by odzyskać wolność są niewielkie. Tym mniejsze, że pierwsza próba ucieczki nie udaje się - twój partner ginie, a ty zostajesz przeniesiony do obozu o zaostrzonym rygorze - do Zamku Colditz. Jednak nie wolno ci się poddać - musisz uwolnić pozostałych jeńców, by wspólnie uciec z oflagu (oflagów) i - najważniejsze - powiadomić aliantów o niebezpieczeństwie kolejnej niemieckiej Wunderwaffe!

Prisoner of War to gra wcielająca w życie idee dawnych hitów: Great Escape i Escape from Colditz (zbieżność nazw z tym ostatnim nieprzypadkowa). Jej twórcy, Codemasters, charakteryzują ją jako 'stealth adventure', a więc przedsięwzięcie, w którym sukces zależeć ma - po pierwsze: od umiejętności obserwacji i precyzyjnego kojarzenia faktów, po wtóre - wykorzystania wszystkich nadarzających się odstępstw od obozowej normy, po trzecie - pozostania poza podejrzeniem strażników... Nie będzie to proste - aktywności, jakie podejmiesz w celu wydostania się poza obręb drutów: eksploracja, kradzieże, sabotaż - bezlitośnie wyłuskają cię spośród współwięźniów.

Głównymi atutami Prisoner of War - prócz naturalnie charakteru gry - jest w pełni trójwymiarowy, perfekcyjnie odwzorowany i niemal całkowicie ożywiony świat gry oraz AI, cechująca tak sprzymierzeńców, jak i wrogów. Codemasters w przypadku tej ostatniej twierdzi, że obecne będą nawet zachowania właściwe dla grup! Najcenniejszą cechą jednak wydaje się obietnica całkowitej nieliniowości i właściwie nieograniczonych możliwości graczy!



Premiera POW na PS2 - 12 lipca (w Polsce wyda ją CD-Projekt w cenie 199 zł)); na PC i Xboxa - jesienią.



PC CD ■ *GlideFace*

Wszystkim zmęczonym upałami miła wyda się zapewne myśl o nawodnych wyścigach, jakie przygotowuje rosyjska New Media Generation. GlideFace, gdyż tak będzie się nazywać ten zręcznościowy symulator wyścigowych łodzi, oferować ma unikalną technologię odwzorowania wody (odmiennej przy różnej pogodzie!), ponad 20 ultraszybkich pojazdów, 8 fotorealistycznych torów z całego świata oraz całą masę różnych trybów: single- i multiplayer!

www.nmg.ru

PC CD ■ *Etherlords 2*

Sukces Etherlords, zkomitej gry strategiczne,j stanowiącej (udaną) próbę połączenia Heroes of Might & Magic oraz gier karcianych w rodzaju Magic: The Gathering, skłonił duet Nival Interactive-Strategy First do podjęcia prac nad jej bezpośrednim sequelem! Ten, zatytułowany po prostu Etherlords 2, śmiało ma wykraczać poza ramy ustanowione przez poprzednika - jego twórcy obiecują m.in., że część taktyczna gry, ograniczająca się dotąd do zwiedzania planszy, zbierania surowców i uciekania przed wrogimi bohaterami, zostanie poszerzona o tereny wodne i nabierze dodatkowej, fabularnej głębi. Zwiększono także liczbę dostępnych w grze kart (ponad 30 nowych), za pomocą których rozgrywane są pojedynki, a dołączony do gry edytor map i artefaktów niebotycznie wręcz zwiększy grywalność. Usprawnieniu ulegnie również uprzednio krytykowany interfejs gry.

www.etherlords.com

PC CD ■ *Eschaton*

Młode, lecz ambitne studio developerskie - Gnostic Labs - ogłosiło, że rok 2004 będzie rokiem Eschaton, hybrydy online'owego role-playing, strategii i akcji, a pojęcie "galaktyka graczy" nabierze zupełnie nowego znaczenia. Ta, osadzona w odległej przyszłości science fiction i tworzona na bazie autorskiego Optasia engine, odda bowiem graczom w zarządzanie obszar całej galaktyki! Sensem gry będzie walka frakcji graczy o zdobycie panowania nad jej częściami, przy czym - co ciekawe - planety wchodzące w jej skład będą miały naturalną wielkość i nieograniczoną liczbę obiektów naziemnych! Niezwykła - nawet jak na online'owe role-playing - jest także rozpiętość profesji postaci gry - wśród dostępnych znajdą się dyktatorzy i prezydenci, kapitanowie statków czy nawet admirałowie flot, ale i zwykli piloci myśliwców czy bombowców!

www.eschaton-online.com

PC CD ■ *QuakeCon 2002*

QuakeCon to jedno z największych zgrupowań fanów jednego tytułu (bądź jak w tym przypadku - teamu: id Software), nieustępujące nawet finałom CPL. Tegoroczny QC, odbywający się jak zwykle w dniach 15-18 sierpnia w Mesquite w stanie Texas, (domu id) wart jest wspomnienia jednak nie tylko z dlatego, że po raz pierwszy odbędzie się tam turniej Return to Castle Wolfenstein, ale ze względu na wartość nagród dla najlepszych graczy, która po raz pierwszy przekroczy 100 tysięcy dolarów!

www.quakecon.org

PC CD PS2 Xbox ■ *New World Order we wrześniu*

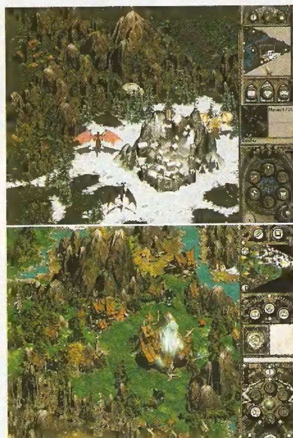
Po niezbyt szczęśliwym debiucie w postaci niemal niegrywalnego dema szwedzkie Termite Games, w porozumieniu z wydawcą gry - Project Three Interactive, postanowiło ostro popracować nad kodem, przez co ten interesujący teamowy first-person shooter opóźni się o kilka miesięcy. Nowa data premiery New World Order - wrzesień 2002.

www.termite-games.com/new_world_order

Disciples II: Mroczne Proroctwo PL

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **Strategia**
Producent: **Strategy First**
Strona: **www.disciples2.com/D2/**

Stopień zaawansowania: **93%**



10 lat po Wielkiej Wojnie Święte Ziemie ponownie ogarnia tumult. Jego bezpośrednich przyczyn upatruje się w pojawieniu nowego boga - Wybrańca, któremu wszystkie cztery rasy krainy starają się przypodobać. Jedna z nich jednak ma bezcennego sprzymierzeńca - ciebie.

Disciples II: Mroczne Proroctwo to - podobnie jak pierwsza część sagi - strategia turowa i według wielu stanowi wariację na temat serii Heroes of Might & Magic. Porównanie to nie jest naturalnie niczym dyskryminującym dla Disciples - przeciwnie: stanowi jeden z wielu powodów, dla których warto się zainteresować dziełem Strategy First. Te inne to m.in. znacznie powiększona w stosunku do pierwowzoru pula - łącznie - ponad 200 jednostek i 100 czarów, 4 kampanie, oferujących 4 różne punkty postrzegania świata i konfliktu, wreszcie - wręcz cudownie bajkowa oprawa audio-wizualna.

Nie sposób przy tym zaprzeczyć, że niewiele w Mrocznym Proroctwie innowacji, jednak mimo to efekt końcowy poraża! Mroczne Proroctwo nie tylko uzależnia, ale naprawdę potrafi urzec gracza pięknem i harmonią. To jeden z tych nielicznych ostatnimi czasy przypadków, gdy czuje się, że stworzono grę z miłości, nie obowiązku. Opinię tę potwierdzają bardzo wysokie oceny w prasie amerykańskiej, która ma możliwość rozkoszowania się nią od stycznia.

Najciekawsze w Sieci

Codemasters

Zdanie "Codemasters to obecnie jeden z najbardziej interesujących wydawców gier wideo" powtarzamy od tak dawna, że pewnie przestaliście już na nie zwracać uwagę. Dlatego dziś zamiast słów - obraz, a ściślej - strona firmowa www.codemasters.com

Już na pierwszy rzut oka widać, że jest nie tylko prosta oraz czytelna, ale i kompetentnie przygotowana! Centralną jej część zajmują zajawki gier i odsyłacze do poświęconych im w całości podstron. Tuż pod nimi znaleźć można kilka najnowszych i najistotniejszych wiadomości. Szybkiemu odszukaniu poszukiwanej gry służy rozbudowany 'game search', który pozwala na określenie warunków wyszukiwania (platforma, rodzaj, a nawet status!). Zakładki umieszczone w górnej części strony kryją dokładną listę wydanych oraz wydawanych gier. Możliwe jest także przeglądanie strony pod kątem downloadów - dem, łatek, ale i screensaverów czy tematów pulpitu!

Przy całym tym bogactwie strona jest bardzo szybka i ładuje się bez problemu także przez modem i dostępowy numer 0-20.

Słowem: znakomita wizytówka świetnej firmy!

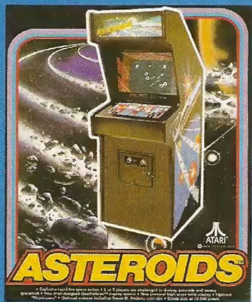


Asteroids

Tytuł Asteroids nie powinien być obcy nawet najmłodszemu pokoleniu graczy. Stanowi wciąż modne odwołanie do "starych dobrych czasów" - gdy granie oznaczało konieczność stania przed szafką z czarno-białym ekranem w mrocznym zadymionym baraku.

Asteroids pojawiło się na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych - i szybko stało się jednym z żywych symboli Atari. Poświęcając tygodniówkę, można było zamienić się w pilota niewielkiego, uzbrojonego w dziobowe działko statku kosmicznego, który niezbyt szczęśliwie dla siebie, ale szczęśliwie dla twórców oraz właścicieli automatów (patrz dalej) znalazł się w gęstym pasie asteroidów. Celem gry było szukanie luk i niszczenie meteoru po meteorze do momentu usunięcia wszystkich latających śmieci. Wówczas możliwe było wejście w nadprzestrzeń, czyli przejście na kolejny poziom. Sterowanie ograniczało się do obracania statku w prawo i lewo oraz nadawania mu prędkości i naturalnie strzelania. To jednak wystarczało, by trzeba było wyprodukować ponad 70 tys. automatów, a ich właściciele musieli powiększać wewnętrzne kasety na monety!

Najwspanialsze jednak w Asteroids jest to, że nadal można się przy grze dobrze bawić! Sprawdźcie zresztą sami - choćby dzięki wiernej kopii oryginalnej gry, dostępnej na stronie http://web.uta-net.at/nkehrer/JAsteroids.html.





America's Army

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **RPG/FPS**
Producent: **U.S. Army**
Strona: **www.americasarmy.com**

Stopień zaawansowania: **97%**



Armia zawodowa przy wszystkich zaletach ma jedną wadę - musi dbać o kolejne dostawy mięsa armatniego. Z tego ostatniego jednak dla nas, graczy, może wyniknąć korzyść, zwłaszcza wtedy, gdy jednym ze sposobów na przekonanie młodych ludzi do życia w metalowym berecie, jest first-person shooter, tworzony w oparciu o Unreal engine!

America's Army, takim bowiem kryptonimem określono ten nowoczesny ze wszech miar projekt rekrutacyjny, składa się z dwóch części. Pierwsza, Soldiers, to online'owa gra role-playing, która pozwala na zakosztowanie "uroków" obozowego życia i zrobienie wirtualnej kariery - od szeregowca do sierżanta. Druga - nie ukrywamy, że znacznie bardziej nas interesująca - to wspomniany już online'owy FPS - Operations. Elementem łączącym obie jest realizm posunięty tak daleko, jak to tylko możliwe bez ryzyka lazaretu, oraz fakt, że zdobyć je będzie można... **zupełnie za darmo**! Nie należy przy tym, co ważne, obawiać się, że w ręce nasze trafi produkt amatorski. Fakt, że zajęło się nim profesjonalne studio developerskie, dysponujące niebagatelnym budżetem 7 milionów dolarów (z pieniędzy podatników amerykańskich), i wyróżnienia prasy branżowej, w których okreslano America's Army drugą najlepszą grą akcji spośród wszystkich zaprezentowanych na E3, każą wierzyć, że ten akurat prezent od Armii Amerykańskiej będzie naprawdę pierwszej klasy!

Wojskowe Operations rozpoczną się 4 lipca.





PC CD ■ *EQ - płać za błędy*
Z co bardziej interesujących ciekawostek - Sony Online Entertainment zapowiedziało, że już wkrótce uaktywni się program zmiany imienia bohatera jednego z największych online'owych role-playing - EverQuesta. Nie byłoby w tym nic godnego wzmianki, gdyby nie fakt, że za taką zmianę Sony pobierać będzie opłatę w wysokości... 50 dolarów! Cóż, błądzić jest rzeczą ludzką, ale jak widać - za błędy trzeba płacić...

everquest.station.sony.com

PC CD PSOnePS2 ■ *LotR: Two Towers na PC?*
Nie są to wprawdzie pogłoski potwierdzone, jednak pewne silne przesłanki zdają się wskazywać, że obok wersji PS2 możemy oczekiwać także pecetowej adaptacji drugiej części filmowej trylogii "Władcy Pierścieni" - "Dwóch Wież"!

lordoftherings.ea.com

PC CD ■ *Jagged Alliance 3 i Gold Pack*
Informowaliśmy już, że Strategy First stało się właścicielem praw do serii Jagged Alliance, jednej z najlepszych turowych gier taktycznych w historii gier komputerowych. Wracamy do tej sprawy, gdyż z rozmowy z szefami SF, którzy okazali się wielkimi fanami JA, wynika, że już wkrótce możemy oczekiwać oficjalnej zapowiedzi części trzeciej oraz co nie mniej ciekawe - że planowane jest ponowne wydanie JA2 i JA2: Unfinished Bussiness w jednym "złotym" zestawie. I już zupełnie na marginesie - niewykluczone, że po dostosowaniu do aktualnych platform w sklepach ponownie pojawią się Jagged Alliance i JA: Deadly Games, a więc klasyka w najściślejszym znaczeniu tego słowa!

www.strategyfirst.com

PC CD ■ *Tsunami 2265 w sierpniu*
Got Game Entertainment poinformowało, że już za niecały miesiąc, 5 sierpnia, rozpocznie się sprzedaż Tsunami 2265, gry TPP z humanoidalnymi machinami bojowymi (czy jak kto woli - gigantycznymi pancerzami bojowymi) w rolach głównych. Z ich pomocą (ponad 20 rodzajów 'mechów) gracz animujący dwóch herosów - samuraja i ronina - przemierzać będzie spustoszony ogromnym tsunami świat, starając nie dopuścić do rozpadu tego, co obaj uznali za święte...

http://www.gotgameentertainment.com/tsunami2265/

PS2 Xbox NGC ■ *The Hulk*
Universal Interactive ujawniło, że równocześnie z premierą "The Hulk" - filmu z znanym marvelowskim superbohaterem w roli głównej, reżyserowanym przez Anga Lee (Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok) i zaplanowanym na czerwiec 2003, pojawią się jego konsolowe adaptacje. W tej samej informacji prasowej podano informację, że Universal planuje także stworzenie hulkowej gry na GBA. W tej samej informacji prasowej ponana została informacja, że Universal planuje także stworzenie hulkowej gry na GBA.

PC CD ■ *Colonies*
Acidstorm Entertainment poinformowało, że na mocy porozumienia z Garage Games, siły ich online'owemu cyberpunkowemu first-person shooterowi nada Torque engine, czyli zmodernizowany engine Tribes 2.

www.acidstorm.net

PC CD ■ *Settlers V*
Blue Byte, korzystając z oficjalnej strony Settlers IV zdradził, że od dłuższego już czasu trwają pracę nad kolejną, nie licząc dodatków - piątą już częścią tej strategicznej serii. Niestety nic ponad to, że po raz pierwszy Osadnicy będą w pełni trójwymiarowi - nie wiemy. Blue Byte obiecuje jednak, że będzie to zupełnie

PLAY.COM.PL

Zaopatrujemy: sklepy,gralnie, kafejki int.itp.

HURTOWNIA

NAJWIĘKSZA HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Naszym celem jest jak najatrakcyjniejsza na rynku oferta dla klienta indywidualnego, zamówienia przyjmujemy telefonicznie, w internecie, faxem, listem jak również zapraszamy do naszego sklepu firmowego. Nasza reklama zawsze w miesięczniku Komputer Świat Gry - str.7.

Zamów detalicznie - sprzedaż wysyłkowa
- Gry wysyłamy w dniu zamówienia
- Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych
- Do paczki doliczamy 5 zł (koszt przesyłki)
- Przy zamówieniach do 20 zł przesyłka 8 zł
- Płatność przy odbiorze
- Ceny zawierają podatek vat

110% gwarancji najniższych cen

INTERNET

www.PLAY.com.pl

http:\\www.PLAY.com.pl

KUPUJ NAJTANIEJ! PEŁEN ASORTYMENT PROMOCJE

24h

PROMOCJE

1. SNO-CROSS EXTREME GRATIS*
1. AIRFIX DOGFIGHTER GRATIS*
2. PLAKAT GRATIS*
3. KOSZULKA GRATIS*
4. DARMOWA PRZESYŁKA*
5. PODKŁADKA GRATIS*
6. POKROWIEC NA 24CD *
7. FIRMOWY PLECAK*

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ! Promocja nr 1-2 dotyczy każdego zamówienia- Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówienie Promocja nr 3-6 dotyczy zamówień powyżej 100zł. Wybierz jedną z promocji i podaj nam swój wybór przy zamówieniu Promocja nr 3-7 dotyczą zamówień powyżej 200zł. Wybierz jedną z promocji i podaj nam swój wybór przy zamówieniu

ZAMÓWIENIA • KONTAKT

NOWOŚĆ - zamów **SMS**-em

wyślij sms pod numer +48 504 324 130 podając swoje dane i zamawianą grę. Potwierdzenie otrzymasz niezwłocznie!

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
TEL. 0 (prefix) 22 833 39 56
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 504 324 130
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP - WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

SOLIDNE OPAKOWANIA
FIRMOWA TAŚMA
GWARANCJA BEZPIECZEŃSTWA

TENNIS MASTER SERIES (PL) — ~~49~~ **44 zł** PL

Gra na licencji ATP
- Szczegółowo odwzorowane korty tenisowe
- 66 graczy z rankingu ATP
- wysoki realizm gry
- ponad 500 animacji w technologii "Motion Capture"
- Dzięki wersji sieciowej gry możliwość rozegrania pojedynku deblowego

MIGHT&MAGIC IX (PL) — ~~99~~ **79 zł** PL
DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA MIGHT&MAGIC 8 GRATIS! PROMOCJA-ilość ograniczona

WARLORDS BATTLECRY 2 (PL) — ~~69~~ **39 zł** PL
PROMOCJA-ilość ograniczona

DUKE NUKEM 3D (PL) MANHATTAN PROJECT — ~~79~~ **74 zł** PL
+KOSZULKA GRATIS!

Szybka strzelanka z perspektywy trzeciej osoby w otoczeniu szczegółowego środowiska 3D Dynamiczna kamera z możliwością „zoomowania" pozwala znaleźć się w samym środku akcji i pokazać walkę Duke'a z wrażą rasą ... 8 olbrzymich misji w Nowym Jorku. 8 potężnych broni: pistolet Golden Eagle, shotgun, karabiny, bomby, wyrzutnie rakiet... ponad 25 różnych przeciwników – tych dobrze znanych i kilku zupełnie nowych

SEA DOGS - PIRACI — ~~49~~ **39 zł** PL
PROMOCJA-ilość ograniczona

WARCRAFT 3 (PL) — ~~129~~ **114 zł** PL
CD AUDIO-GRATIS!

RED FACTION — ~~49~~ **29 zł** PL

Gra przełamuje stereotyp gatunku FPP i wprowadza go na nowe tory, dzięki rozbudowanej fabule, dynamicznej akcji, różnorodności, a przede wszystkim rewolucyjnej technologii GEO-MOD. Oznacza to, że np.:
- w ścianie można zrobić dziurę
- podłogę przestrzelić, jeżeli brak czasu na schodzenie po schodach
- można zniszczyć most zamiast walczyć z całym konwojem ...

HEROES CHRONICLES COMPLETE SAGA — ~~79~~ **29 zł** PL

Kolekcjonerska edycja Heroes Chronicles 4CD. Zawiera 4 samodzielające gry:
- Podbój podziemi
- Szarża smoków
- Władcy żywiołów
- Wojownicy pustkowi

HEROES OF MIGHT&MAGIC COMPLETE — ~~59~~ **29 zł** PL

Pakiet kolekcjonerski kultowej strategii (4CD) - zawiera:
- Heroes of Might & Magic III (PL)
- Shadow of Death (dodatkowe misje) (PL)
- Armageddon's Blade (dodatkowe misje) (PL)

CRAZY MINIGOLF — **9,90 zł**
Golf 3D. Gra na statku, na zamku, w ... 4 trasy golfowe 3D o różnych klimatach.

SUBMARINES (PL) — **9,90 zł**
Gra zręcznościowo-logiczna. Kieruj ... łodzie podwodne. Niesamowita grywalność

VULTURE (PL) — **9,90 zł**
Strzelanina śmigłowcowa. Nawiązuj na cel swoje działa i ognie. Trzy śmigłowce do wyboru. Wysoka rozdzielczość. Po polsku

BAIT — **9,90 zł**
Poprowadź naszego robaka przez różne poziomy. Grafika 3D. Ciekawe - rozwijające zagadki. Stwórz własne poziomy.

PACFUN 3D — **9,90 zł**
Grałeś w PACMANa?. Teraz masz szansę zagrać w bajecznej trójwymiarowej grafice oraz poznać nowe możliwości.

DARKENED SKYE (PL) — ~~25~~ **19 zł** PL
PROMOCJA-ilość ograniczona

HEROES OF MIGHT&MAGIC 4 (PL) — ~~99~~ **89 zł** PL
HEROES OF M&M 1 i 2 GRATIS!

GTA 3 — ~~99~~ **89 zł**
GTA 1 + KOSZULKA GRATIS!

SIMS WAKACJE (PL) — ~~79~~ **74 zł** PL

AntiVirenKit 11 (PL) — ~~59~~ **29 zł** PL
PROGRAM ANTYWIRUSOWY + JEDNA AKTUALIZACJA PRZEZ INTERNET

ZAX (PL)	19 zł
F1 MANAGER	19 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
THRONE OF DARKNESS (PL) (PROMOCJA-ilość ograniczona)	39 zł
MISTRZ KLAWIAT.1 (PL)	19 zł
RESURRECTION (PL)	19 zł
NIEZWYKLE PRZYGODY (PL)	19 zł
M&MAGIC 8 (PL)	19 zł
SUBMARINE TIT. (PL)	19 zł
ERACER (PL)	19 zł
MORTYR (PL)	19 zł
SZACHY 98 (PL)	19 zł
H. ARMAGEDDON B.(PL)	19 zł
RALLY CHAMPION (PL)	19 zł
ETHERLORDS (PL)	45 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł

NAJCIEKAWSZE GRY na PC

W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie

Gra	Cena
3D GAME MAKER (PL)	64 zł
A.D.2044 2CD (PL)	19 zł
ACE VENTURA (PL)	45 zł
ADAS I PIRAT BARNABA 2 (PL)	47 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	64 zł
AGHARTA (PL) 2 CD	19 zł
AIRPORT	46 zł
ALICE	42 zł
ALIEN NATIONS (PL)	20 zł
ALIEN NATIONS 2+1(PL) PODKŁ.	46 zł
ALIEN VS PREDATOR 1	46 zł
ALIEN VS PREDATOR 2 (PL)	89 zł
ANOTHER WAR CD (PL)	89 zł
ANOTHER WAR DVD (PL)	114 zł
AQUANOX	19 zł
ARCANUM 5CD (PL)	85 zł
ARTHUR`S KNIGHT 2(PL)	74 zł
ATLANTIS 1 (PL)	28 zł
ATLANTIS 2 (PL)	26 zł
ATLANTIS 3 (PL)	74 zł
BALDURS GATE 1 (PL)	65 zł
BALDURS.G. 2 THRON BHALL (PL)	69 zł
BEAT UP A MILLIONAIRE 2 (PL)	19 zł
BG1+BG2+BG2 MISJE (12CD,PL)	139 zł
BLACK & WHITE (PL) S	74 zł
BLACK &WHITE CREATURE ISLES	74 zł
BLACK &WHITE GOLD PACK (PL)	124 zł
BLOOD OMEN 2	124 zł
BROKEN SWORD 2 (PL)	39 zł
BRYDZ 3000 (PL)	74 zł
C&C RENEGADE	114 zł
CAPITALISM 2 (PL)	89 zł
CHAMPION MAN. 01/02	122 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3+LIGA PL	38 zł
CHESSMASTER 8000	64 zł
CIVILIZACJA 2: PRÓBA CZASU(PL)	48 zł
CIVILIZACJA 3	139 zł
CIVILIZATION CALL TO POWER 2	48 zł
CLOSE COMBAT 5	64 zł
CODENAME OUTBREAK (PL)	48 zł
COLIN McRAE RALLY (PL)	20 zł
COLIN McRAE RALLY 2 (PL) B	46 zł
COLOBOT (PL)	44 zł
COMBAT MISSION (PL)	74 zł
COMMANCHE 3	38 zł
COMMANCHE 4	89 zł
COMMANDOS 2	74 zł
COMMANDOS BEHIND ENEMY L.	38 zł
CONQUEST FRONTIER WARS(PL)	65 zł
CORSAIRS (PL)	20 zł
CRAZY MINIGOLF	10 zł
CRAZY TAXI	89 zł
CROC 2	74 zł
CUE CLUB (PL)	28 zł
CULTURES 2 (PL)	29 zł
CUTHROATS	35 zł
CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 zł
DAIKATANA	27 zł
DARKENED SKYE (PL)	19 zł
DARKSTONE	20 zł
DELTA FORCE	38 zł
DELTA FORCE 2	38 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR	74 zł
DESTROYER COMMAND (PL)	89 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	20 zł
DEUS EX	72 zł
DIABLO 1	48 zł
DIABLO 1+DIABLO2+PAN ZN.(PL)	175 zł
DIABLO 2 PAN ZNISZCZENIA (PL)	69 zł
DIABLO 2+PAN ZNISZCZENIA(PL)	135 zł
DIE HARD:NAKATOMI PLAZA 24.05	89 zł
DISCIPLES 2 (PL) 7-08-2002 Z	89 zł
DISNEY BUGS LIFE	24 zł
DISNEY:102 DALMATIANS	45 zł
DISNEY'S HERCULES	25 zł
DRACULA 2 (PL)	48 zł
DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT	74 zł
DUNGEON KEEPER 2 PL	44 zł
DUNGEON SIEGE	145 zł
DZWONNIK Z NOTRE DAME	24 zł
EARTH : LOST SOULS (PL)	35 zł
EARTH 2140 (PL)+134 MISJE	19 zł
EARTH 2150 (PL) 2CD	19 zł
EARTHWORM JIM 3D(PL)	48 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
EMPEROR BATTLE FOR DUNE	74 zł
EMPIRE EARTH (PL)	114 zł
ERA FOOTBOLU (PL)	19 zł
E-RACER (PL)	19 zł
ETHERLORDS (PL)	45 zł
EUROFIGHTER TYPHOON	74 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	19 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2(PL)	89 zł
EVIL TWIN (PL)	65 zł
F1 2001	114 zł
F1 MANAGER	19 zł
F-16 AGRESSOR	42 zł
F-22 LIGHTING 3	42 zł
F-22 RAPTOR	42 zł
FALLOUT 1	20 zł
FALLOUT 2 (PL)	20 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	89 zł
FARAON (PL)	46 zł
FAUST (PL)	29 zł
FIFA 2000	38 zł
FIFA 2001	74 zł
FIFA 2002	109 zł
FIFA WORLD CUP 2002	114 zł
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	185 zł
FLIGHT UNLIMITED 2	44 zł
FREEDOM FORCE	114 zł
FREESPACE 2 (PL)	29 zł
GABRIEL KNIGHT 3	39 zł
GANGSTERS 2	119 zł
GHOST RECON - DESERT SIEGE	46 zł
GHOST RECON (PL)	89 zł
GHOTIC (PL)	89 zł
GIANTS (PL)	20 zł
GILBERT GOODMATE (PL)	34 zł
GLOBAL OPERATIONS	114 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD	48 zł
GORASUL 4CD (PL)	26 zł
GORKY 17 (PL)	19 zł
GTA 2 (PL) + KOSZULKA	64 zł
GTA 3	89 zł
HALF LIFE · GENERACJA 3.0 N	114 zł
HARRY POTTER KAMIEŃ (PL)	114 zł
HEROES 3+ARMAG.(PL)	25 zł
HEROES ARMAGEDDON BLADE(PL)	19 zł
HEROES CHRONICLES SAGA B	29 zł
HEROES M&M 3 (PL)	19 zł
HEROES M&M 4 (PL) B	89 zł
HEROES M&M COMPLETE B	29 zł
HEROES SHADOW OF D. (PL)	20 zł
HICHCOCK (PL)	35 zł
HITCHCOCK (PL)	36 zł
HITMAN 2 20-07-2002 Z	114 zł
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA	64 zł
HOMEWORLD (PL)	46 zł
HOOLIGANS (PL)	10 zł
HOPKINS FBI (PL)	20 zł
HOTEL GIANT (PL) 8-2002	74 zł
HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)	74 zł
HUGO MAGICZNY NAPÓJ.(PL)	74 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)	55 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL)	74 zł
HUGO ZACZAROWANY DĄB (PL)	55 zł
HUGO ZAKLĘTA KOLEJKA (PL)	74 zł
HUGO:GORĄCZKA CZAR.DIAMENTÓW	74 zł
IBIZA - POLOWANIE NA LASKI (PL)	45 zł
ICE WIND DALE 2 (PL) 10.2002	89 zł
ICEWIND D.+HEART OF THE WIN.	65 zł
JA JESTEM (PL)	69 zł
JACK ORLANDO DIRECTORS CUT	29 zł
JAGGED ALLIANCE 2 (PL)	19 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS.(PL)	20 zł
KANGUREK KAO (PL)	19 zł
KINGDOM UNDER FIRE (PL)	20 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł
KNIGHTS&MER.PEASANT REBELL.	42 zł
KOGUT JAJCARZ (PL)	19 zł
KOHAN (PL)	45 zł
KOZACY (PL)	89 zł
KRZYŻACY (PL)	74 zł
KSIĄŻĘ I TCHÓRZ (PL)	19 zł
KURCZE PIECZONE (PL)	19 zł
KURKA WIELKANOCNA (PL)	19 zł
KURKA WODNA (PL)	20 zł
LARRY 7 (PL)	47 zł
LEGO CREATOR (PL)	45 zł
LEGO LEGOLAND (PL)	89 zł
LEGO RACERS 2	89 zł
LEW LEON (PL)	20 zł
LIATH (PL) 2CD	19 zł
LOCO-COMMOTION (PL)	64 zł
LONGEST JOURNEY (PL)	47 zł
MAFIA (PL) 5.08.2002 Z	89 zł
MAX PAYNE (PL) +PODKŁADKA	89 zł
MDK (PL)	20 zł
MDK 2 + MDK 1 (PL)	47 zł
MEDAL OF HONOR	114 zł
MEGARACE 3 (PL)	74 zł
MIDNIGHT RACING (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 7	20 zł
MIGHT&MAGIC 8 (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 9 (PL)+MM8	79 zł
MONTEZUMA REVANGE	27 zł
MORROWIND 11-2002 (PL) Z	89 zł
MORTAL COMBAT 4	38 zł
MORTYR (PL)	19 zł
MOTO RACER 3	114 zł
MUMINKI-ZIMA MUMINKÓW (PL)	64 zł
MYST 3 EXILE (PL)	64 zł
MYTH 3 (PL)	64 zł
NA KŁOPOTY PANTERA	69 zł
NASCAR 2002	89 zł
NBA 2000	43 zł
NEED FOR SPEED 4	44 zł
NEED FOR SPEED PORSCHE	49 zł
NEWERWINTER NIGHTS (PL) 9-2002 Z	114 zł
NHL 2002	119 zł
NOWE SZATY KRÓLA (PL)	47 zł
OGNIEM I MIECZEM (PL)	25 zł
OIL TYCOON (PL)	19 zł
ONI	46 zł
OPER. FLASHPOINT+MISJE (PL)	74 zł
OPERATION FLASHPOINT (PL)	54 zł
OPERATION FLASHPOINT-MISJE (PL)	23 zł
ORYGINAL WAR 2CD(PL)	20 zł
PACFUN 3D	10 zł
PANORAMA FIRM 2002 (PL)	45 zł
PANZER ELITE SE (PL)	28 zł
PANZER GENERAL 3D	48 zł
PEPSI MAX EXTREME SPORTS	55 zł
PHANTASMAGORIA 2	39 zł
PIOTRUŚ PAN (PL)	74 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)	48 zł
PIZZA SINDICATE (PL)	20 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	65 zł
PLANETA MAŁP (PL)	45 zł
POLSKA GOLA (PL)	74 zł
POMPEI (PL)	20 zł
POOL OF RADIANCE(PL)	89 zł
PREMIER L.FOOTBALL MAN.2002	114 zł
PRIMITIVE WARS (PL)-ILOŚĆ OGRAN.	64 zł
PRO RALLY 2001(PL)	24 zł
QUAKE 3 ARENA	89 zł
RAEH DVD (PL)	48 zł
RAILROAD TYCOON DELUXE(PL)	64 zł
RAINBOW SIX : COVERT OPS(PL)	89 zł
RAINBOW SIX: BLACK THRON(PL)	89 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	46 zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł
RALLY TROPHY (PL)	74 zł
RANDEVOUS Z NIEZNAJOMĄ (PL)	46 zł
RAYMAN M (PL)	64 zł
REAL WAR (PL)	24 zł
RED ALERT	44 zł
RED ALERT 2	69 zł
RED ALERT 2 +RED 1	79 zł
RED ALERT YURI`S REVANGE	74 zł
RED ALERT1+2+YOURI REVANGE	114 zł
REDLINE RACER	20 zł
RESURRECTION (PL)	19 zł
RETURN TO CASTLE WOLFEINS	155 zł
REX NAJWIERNIEJSZY .. (PL)	59 zł
RING (PL) 4 CD	29 zł
ROADWAGE	19 zł
SABRINA: CZAROWNICA..(PL)	66 zł
SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)	20 zł
SCREAMER 2	20 zł
SCREEMER RALLY (PL)	20 zł
SEA DOGS (PL)	39 zł
SERIOUS SAM 2 (PL)	65 zł
SETTLERS 1+2+3+4 (PL)	135 zł
SETTLERS 2 (PL)	20 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	65 zł
SETTLERS 4 (PL)	89 zł
SETTLERS 4 NOWE MISJE	45 zł
SHIZM (PL)	46 zł
SHOGUN MONGOL INVASION (PL)	74 zł
SHOGUN+MONGOL INVASION(PL)	114 zł
SID MEIERS SIMGOLF	114 zł
SILENT HUNTER 2 (PL)	89 zł
SILENT HUNTER COMM. ED.	48 zł
SIM CITY 3000 (PL)	37 zł
SIMS (PL)	89 zł
SIMS + ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	119 zł
SIMS BALANGA (PL)	48 zł
SIMS PREMIUM (PL) FULL PACK	189 zł
SIMS RANDKA (PL)	74 zł
SIMS Ś. ŻYCIE+BALANG+RANDKA	114 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	[illegible] zł
SIMS WAKACJE (PL)	74 zł
SIMS+ŚWIATOWE+BALANGA	139 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2	155 zł
SONIC 3D(PL)	47 zł
SOUL REAVER	39 zł
SOUL REAVER 2	114 zł
SPACE TRIPPER	10 zł
SPEEDWAY (PL)	19 zł
SPIDERMAN MOVIE	155 zł
STAR TREK DOMINNION WARS (PL)	49 zł
STAR WARS FORCE COMMANDER	74 zł
STAR WARS ROGUE SQUADRON	74 zł
STAR WARS X-WING COLLECT.	74 zł
STAR WARS: EPISODE I: RACER	74 zł
STAR WARS: FORCE COMMAND.	74 zł
STARCRAFT+BROODWAR	48 zł
STARMAGEDDON (PL)	45 zł
STARWARS JEDI KNIGHT 2	155 zł
STING (PL)	45 zł
STUNT GP (PL)	24 zł
SUBMARINE TITANS (PL)	19 zł
SUBMARINES (PL)	10 zł
SUDDEN STRIKE(PL)	74 zł
SZACHY 2001 (PL)	48 zł
SZACHY 98 (PL)	19 zł
Ś.W.I.N.I.E. (PL)	19 zł
TARZAN - DISNEY	24 zł
TAXI DRIVER (PL)	25 zł
TENNIS MATERS SERIES	44 zł
TEST DRIVE 6 (PL) *	20 zł
THIEF 2	28 zł
THRONE OF DARKNESS (PL) S	39 zł
TOCA	20 zł
TOCA 2 (PL)	20 zł
TOMB RAIDER 1	39 zł
TOMB RAIDER 2	39 zł
TOMB RAIDER 3	39 zł
TOMB RAIDER 4 - THE LAST REV.	74 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES	89 zł
TONY H. PRO SKATER 3	149 zł
TONY HAWK`S PRO SKATER 2	89 zł
TOON CAR	19 zł
TRADE EMPIRES (PL)	64 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	20 zł
TRIBES 2	46 zł
TRIDONIS (PL)	19 zł
TROPICO (PL)	89 zł
TROPICO RAJSKA WYSPA(PL)	48 zł
TROPICO ZŁOTA EDYCJA (PL)	114 zł
TWIERDZA - KRUCJATA (PL)	46 zł
TWIERDZA (PL)	89 zł
TZAR (PL)	20 zł
ULTIMA ONLINE BLACK THONS REV...	109 zł
UNDYING	37 zł
UNREAL	19 zł
VAMPIRE	46 zł
VIRTUA TENNIS	89 zł
WARCRAFT + BATTLE NET	48 zł
WARCRAFT 3 (PL)	114 zł
WARD (PL)	19 zł
WARLORDS BATTLECRY 2	39 zł
WARRIOR KINGS (PL)	89 zł
WEHIKUŁ CZASU (PL)	20 zł
WIGGLES (PL)	89 zł
WING COMMANDER PROPHECY	25 zł
WIZARDRY 8 (PL)	89 zł
WOODY WOODPECKER(PL)	74 zł
WORLD WAR 3	49 zł
WORMS 2	28 zł
WORMS BLAST (PL)	45 zł
WORMS W. PARTY+KOSZULKA	74 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł
ZAX GALAKTYCZNY WOJ. (PL)	19 zł
ZEUS PAN OLIMPU (PL)	69 zł
ZIELONE BERETY (PL)	64 zł

Z - zapowiedź N - nowość S - spadek ceny B - bestseller DATA - data premiery TEL.-cena w momencie redagowania reklamy jeszcze nie znana-info pod telefonem. Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 17.07.2002., * aktualne do wyczerpania zapasów , po tym inna niespodzianka GRATIS

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Niżej wymienione tytuły lada chwila ukażą się na polskim rynku. Jeśli zamówisz je przed ich premierą zyskasz: • paczkę dostajesz zaraz po polskiej premierze gry • korzystasz z licznych promocji • cena jak zwykle będzie dużo niższa od detalicznej • dostaniesz pełną oryginalną grę w profesjonalnym opakowaniu.

NEVERWINTER NIGHTS (PL) — ~~129~~ **114 zł** PL
ZAMÓW PRZED PREMIERĄ GRA SUBMARINES GRATIS
PREMIERA 9.2002

MORROWIND — ~~99~~ **89 zł** PL
ZAMÓW PRZED PREMIERĄ GRA MINIGOLF GRATIS
PREMIERA 9.2002

MAFIA (PL) — ~~99~~ **89 zł** PL
ZAMÓW PRZED PREMIERĄ GRA SPACE TRIPPER GRATIS
PREMIERA 5.08.2002

ICEWIND DALE 2 — ~~99~~ **89 zł** PL
ZAMÓW PRZED PREMIERĄ GRA MEGA PINBALL GRATIS
PREMIERA 10.2002

DISCIPLES 2 (PL) DARK PROPHECY — ~~99~~ **89 zł** PL
ZAMÓW PRZED PREMIERĄ GRA VULTURE GRATIS
PREMIERA 7.08.2002

HOTEL GIANT — ~~79~~ **74 zł** PL
ZAMÓW PRZED PREMIERĄ GRA BAIT GRATIS
PREMIERA 8.2002

SKLEP PATRONACKI - WARSZAWA - 1. C.H. FORT WOLA - GAME WORLD - 2. C.H. WILEŃSKA - GAME WORLD

Poszło w piach

Aliens: Colonial Marines

Wieść, że xenomorphy na platformie PS2, wpisane w listę płac Aliens: Colonial Marines, nie mają prawa bytu, dotarła do nas przed zaledwie kilkoma godzinami. Zaskoczenie było całkowite - nikt z nas nie słyszał nigdy, że w jednej chwili mogą przestać istnieć. Z drugiej strony, może wcale nie powinniśmy się dziwić - przecież "w przestrzeni nikt nie usłyszy twojego krzyku"...

Aliens: Colonial Marines planowano jako grę akcji, niepozbawioną jednak elementów taktyki. Gracz wcielałby się w niej w dowódcę drużyny marines wysłanej w celu zbadania tajemnicy LV-426 i zarazem odszukania wysłanych tam wcześniej, znanych nam marines (fabuła - po Aliens, równolegle do Alien3). Gra składa się z 3 kampanii (łącznie ok. 20 misji) i wiodłaby twój team przez 5 różnych "światów" - od USS Sulaco po - uwaga! - planetę-matkę wszystkich Obcych! Warto też dodać, że każdy z podległych tobie marines - zarówno weterani, jak i "zieloni" - miałby zupełnie odrębną osobowość, stopień odporności na stres i poziom strachu, umiejętności obchodzenia się z różnymi rodzajami broni!

Miałby, ale tak nie będzie. Na skutek nieoczekiwanego posunięcia EA nie będzie nam dane ujrzeć nowe światy, w których żyją twory wyobraźni Ridleya Scotta - reżysera, i Hansa Gigera - twórcy postaci Obcego. Nie poznamy też już nigdy tych zapowiadanych "nigdy wcześniej nie oglądanych Obcych"... Z drugiej strony - nigdy nie mów nigdy, może przy kolejnej okazji...



Call of Cthulhu

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **RPG**
Producent: **Headfirst Productions**
Strona: **www.headfirst.co.uk/ie.htm**

Stopień zaawansowania: 74%





Adaptacje twórczości H.P. Lovecrafta jak dotąd nie wychodziły poza ramy gier adventure. Brytyjskie Headfirst Productions śmiało przełamuje tę konwencję, bowiem jego Call of Cthulhu (którego nazwę uzupełnia jeszcze fraza - Dark Corners of the Earth) to projekt z pogranicza królestw i choć początkowo rzeczywiście może przypominać shooter FPP, ostatecznie okazuje się grą role-playing (fazą pośrednią między książkami a grą komputerową jest książkowy role-play - Chaosium) z elementami adventure i dopiero później - FPS-ów.

Bohaterem Call of Cthulhu jest prywatny detektyw Jack Walters, którego jedno ze zleceń zaprowadzi do Innsmouth, miasteczka portowego w lovecraftiańskiej Nowej Anglii. Tu dowie się, jak przerażająco wiele prawdy kryje się w pogłoskach, jakoby pod pobliskimi wodami znajdowało się nie tylko dno...

O wyjątkowym charakterze Call of Cthulhu stanowi także koncepcja roli bohatera historii. W przeciwieństwie do większości tego typu projektów, lecz w zgodzie z duchem opowiadań - gdzie królowały cienie, samotność, groza - gracz może jedynie starać się, by pozostać przy życiu i zmysłach. Utratę tego pierwszego symbolizować ma krew i kłopoty z działaniem, drugiego - złe postrzeganie otoczenia, m.in. halucynacje wywołane upływem krwi, szokiem czy pogłębiającą się paranoją.

Call of Cthulhu, wbrew zawirowaniom wokół osoby wydawcy (którym nie stał się, jak zakładano, JoWooD), pojawi się już na początku przyszłego roku.



nowe doświadczenie dla fanów strategii czasu rzeczywistego.

www.settlers4.com

Branża ■ *Piraty warte 11 miliardów dolarów*
Jak wynika z ostatniego raportu forpoczty, w walce z piractwem software'owym - Business Software Alliance's (BSA), piractwo na świecie ma się coraz lepiej (nielegalne oprogramowanie stanowiło 37% w roku 2000, ale już 40 w 2001), wartość strat poczynionych przez nie branża interaktywnej rozrywki wycenia na blisko 11 MILIARDÓW dolarów! Z dołączonej do raportu listy wynika, że najlepiej żyje się piratom w Wietnamie, gdzie nielegalne jest ok. 97% oprogramowania, następnie w Chinach (94%), Indonezji (89) oraz u naszych sąsiadów - na Ukrainie (również 89) i w Rosji (88). W Polsce piraci opanowali ponad połowę rynku, a skuteczna walka z nimi jak dotąd pozostaje w sferze marzeń...

PC CD ■ *NN i 10 tys. na cele dobroczynne*
Popularność Neverwinter Nights zaskoczyła chyba nawet twórców - BioWare. Setki tysięcy fanów zdecydowały się wydać ciężko zarobione (wyproszone) pieniądze, by posmakować w praktyce tego "role-playing nowej generacji" i chyba, przynajmniej jeśli sądzić po ocenach w zachodniej prasie branżowej i forach fanów, nie żałują tej decyzji. Miejmy nadzieję, że nie żałuje jej także dwóch szczęśliwców, którzy - by wejść w posiadanie podpisanych egzemplarzy gry wystawionych na aukcję jeszcze przed jej premierą - zapłacili po ok. 5 tys. dolarów! Wpływy z aukcji BioWare przeznaczył na szpital dziecięcy w Edmonton.

www.neverwinternights.com

Branża ■ *Branżowe płace*
Na wypadek gdybyście zastanawiali się, czy warto kształcić się w kierunku, jaki umożliwi wam później tworzenie gier komputerowych, informujemy (za Game Developer Magazine) o średniej wysokości płac developerów. I tak, programista w Stanach Zjednoczonych otrzymuje zwykle ok. 5,5 tys. dolarów miesięcznie (ok. 22 tys. złotych), artysta ok. 5 tys., ale już dyrektor techniczny z sześcioletnim stażem - imponujące 8,5 tys. dolarów! Najwyższą odnotowaną pensją dla twórcy gier było 25 tys. dolarów miesięcznie (hm, czyżby John C.?).

Xbox ■ *Silent Hill 2: Inner Fears*
Konami poinformowało, że już w październiku europejscy posiadacze Xboxów będą mogli wybrać się wreszcie do Silent Hill, by w rok po amerykańskich Restless Dreams próbować, wbrew wyjątkowo niesprzyjającym okolicznościom, rozwiązać tajemnicę śmierci żony głównego bohatera. Długie oczekiwanie, jakie znieść musieli Europejczycy, ma być rekompensowane tym, że Silent Hill 2: Inner Fears - prócz znanej już atmosfery niewypowiedzianej, surrealistycznej grozy - oferować ma znacznie poprawioną w stosunku do wersji Restless Dreams grafikę (m.in. znakomite oświetlenie), nowego bohatera oraz nieodwiedzane wcześniej dzielnice miasteczka.

www.konami.com

PC CD ■ *Intergalactic = Adam Blaster*
Creative Capers poprosiło wszystkich oczekujących na Intergalactic Bounty Hunter, TPP pozwalające żyć życiem kosmicznego łowcy nagród, o skreślenie tego tytułu z listy "kupić!" i wpisanie tuż obok nowej nazwy gry - Adam Blaster: Atomic Enforcer.

www.adamblaster.com

PC CD ■ *Crouching Tiger - MMORPG-iem*
Informowaliśmy już o planach Ubi Soft dotyczących stworzenia gier bazujących na kultowym dla wielu obrazie Anga Lee

Miejcie oko na...

Bioware

[illegible]

Counter-Strike: Condition Zero

Platforma: **PC CD**

Gatunek: **FPS**

Producent: **Gearbox/Valve**

Strona: **www.cs-conditionzero.com**

Stopień zaawansowania: **81%**





ounter-Strike, początkowo amatorski mod, który pozwalał wziąć udział w operacjach grup specjalnych, biorących na celownik terrorystów (bądź vice versa), podbił serca graczy jeszcze w trakcie beta-testów. Miłość ta potwierdził się po tym, jak ten stał się produktem komercyjnym: ponad milion sprzedanych kopii (a przecież wciąż można go ściągnąć za darmo z Sieci!) i tytuł gry roku w przynajmniej kilku branżowych magazynach to wzruszające jej dowody.



Counter-Strike: Condition Zero jest, zdaniem twórców gry - duetu Gearbox-Valve, nie tylko lepszy, ale i bardziej demokratyczny. CS bowiem jako tytuł stricte online'owy wymagał przynajmniej przeciętnego łącza z Internetem (bądź lepiej LAN-u), CZ zaś oferować ma możliwość gry także graczom pojedynczym. W tym celu Valve przygotowuje boty, których zachowania (AI) mają do złudzenia przypominać to, czego spodziewać się można po ludziach.

Prócz trybu single player, czyli kampanii składającej się z ponad 20 zróżnicowanych misji rozgrywanych we wszelkich zakątkach świata, CS:CZ realizował będzie wszystkie marzenia graczy CS. Pojawią się zatem nowe rodzaje akcji, typy broni i ekwipunku (m.in. kuloodporne tarcze policyjne). Miejmy też nadzieję, że znajdzie się wreszcie jakiś skuteczny sposób na cheaterów.

Wyczekiwany od blisko dwu lat Condition Zero pojawi się ostatecznie jeszcze tej jesieni.

Konkurs



Długo oczekiwana gra Grand Theft [redacted] 3 w wersji [redacted] PC jest już [redacted] sprzedaży [redacted] Polsce. [redacted] firmą Play-It przygotowaliśmy [redacted] konkurs, [redacted] którym będziecie mogli wygrać atrakcyjne nagrody.

By wziąć [redacted] w konkursie należy odpowiedzieć [redacted] trzy proste pytania:

1) W jakim mieście toczy się fabuła Grand Theft Auto 3?
2) Jaka firma jest producentem gry Grand Theft Auto 3?
2) Jaka firma jest polskim dystrybutorem gry Grand Theft Auto 3?

Znasz odpowiedzi? Wyślij je na adres redakcji KONIECZNIE na kartce pocztowej. Pytania za trudne? Odpowiedzi na wszystkie pytania powinieneś znaleźć w tym numerze magazynu Action Plus, wystarczy tylko dobrze poszukać.

Na zgłoszenia czekamy do **15 sierpnia 2002**.

A co jest do wygrania?
8 egzemplarzy gry Grand Theft Auto 3 na PC!!!

Nie czekaj - wyślij odpowiedź już teraz.

Flashtastyczne!

[illegible]





GT Concept 2002 Tokyo-Geneva

Platforma: **PS2**
Gatunek: **Symulator**
Producent: **SCEI**
Strona: **www.polyphonydigital.com**

Stopień zaawansowania: **99%**





Polyphony Digital równa się Gran Turismo - kultowa w oczach graczy seria (26 milionów sprzedanych kopii!) ambitnych samochodowych arcade. GT Concept jednak, czyli kolejny jej tytuł, nie jest mimo wszystko pełnoprawnym sequelem A-Speca. Ten nowy 'real driving simulator' ma za zadanie jedynie utrzymać w formie fanów serii przed Gran Turismo 4, którego premierę PD zapowiada na przyszły rok.

Założenie takie przejawia się na wiele sposobów, m.in. brakiem tytułowego trybu kariery (a wraz z nim tuningów samochodów), zaś całość pomyślano jako rozbudowany i mniej lub bardziej symulacyjny tryb arcade. Takie podejście twórcy uzasadniają chęcią oddania graczom całego garażu natychmiast i bez konieczności mozolnego (ale jakże satysfakcjonującego!) wspinania się po szczeblach kariery oraz skrzętnego gromadzenia kasy. Poważnie ograniczono również liczbę dostępnych w grze torów - do zaledwie 6, które co gorsza w większości już znamy.

Powyższe niedostatki nie oznaczają jednak wcale, że nie warto zainteresować się GT Concept 2002. Jego największą zaletą bowiem jest blisko sto modeli samochodów japońskich, europejskich i amerykańskich - głównie prototypów zaprezentowanych w ubiegłym roku w Tokyo i Genewie. Najdziwniejszy z nich jest przypominająca toster toyota pod, gdyż jej diody umieszczone na masce przypominają internetową "buźkę"!

Gran Turismo 2002 Tokyo-Geneva będzie dostępne jeszcze w lipcu w cenie ok. 150 zł. Na pytanie - czy warto, zwłaszcza że pełne A-Spec zakupić można w cenie niższej niż 130 zł, musicie odpowiedzieć sobie sami...

"Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok". Dziś uzupełniamy tamto doniesienie informacją, że w produkcji pozostaje inny "Crouching Tiger, Hidden Dragon"! Twórcą tego ostatniego jest koreański Phantagram Interactive, a ich komputerowy (a może także konsolowy) smok będzie online'owym role-playing, którego cechować ma - jakże by inaczej - orientalny klimat i nieprawdopodobna wręcz widowiskowość walk kung-fu! Tym z was jednak, którzy już zaczęli skakać (na wiele metrów) z radości, zmuszeni jesteśmy podciąć skrzydła - Crouching Tiger, Hidden Dragon Online premierę będzie miało najwcześniej pod koniec roku 2004.

www.phantagraminteractive.com

PC ■ BGII: Shadows over Soubar

Nie informujemy zazwyczaj o nieoficjalnych, fanowskich modyfikacjach znanych tytułów, jednak w przypadku Shadows over Soubar, nieoficjalnym rozszerzeniu Baldur's Gate II: Throne of Bhaal, nie wspomnieć nie sposób. SoS bowiem, dzieło TeamBG, to 2 główne questy i ponad 30 pobocznych, ponad sto (!) plansz i nowa twierdza, ponad 400 nowych potworów, ponad 400 nowych przedmiotów, ponad 20 nowych sklepów, 4 nowych NPC-ów i kit w klasie zawodowej złodzieja, słowem - zupełnie nowa gra! I jeszcze jedna mała uwaga, zanim zaczniecie ją ściągać z Sieci - Shadows over Soubar waży - bagatela - bliso 315 MB.

rpgplanet.com/files/

PC ■ Commandos 3

Eidos potwierdziło dobiegające nas od pewnego czasu pogłoski, jakoby hiszpańskie Pyro Studios pracowało nad trzecią częścią słynnych Komandosów. Podobnie jak poprzedniczki, gra pozwoli na objęcie kontroli teamu komandosów wypełniającego najniewdzięczniejsze, ale niezwykle ważne z punktu widzenia alianckiego dowództwa, zadania na wszystkich frontach drugiej wojny światowej, a ściślej - głęboko za jego linią, na tyłach wroga. Commandos 3, prócz poprawionej oprawy audiowizualnej i AI przeciwników, oferować ma zupełnie inny sposób gry - znacznie mniej liniowy i dzięki temu znacznie bardziej przystępny niż w poprzednich częściach.

Premiera Commandos 3 - latem 2003. My jednak postaramy powrócić do tematu w przyszłym numerze.

www.pyrostudios.com

CD ■ Torneko's Adventures 3

Jak informuje japoński Weekly Jump, Enix zamierza wskrzesić znaną z PSX platformową serię o niezwykłych przygodach rodziny Torneko. Torneko's Adventures 3: Mysterious Dungeon rozgrywać się ma w sześć lat po wydarzeniach, jakie opowiedziano w Torneko: The Last Hope na cudownej, w pełni trójwymiarowej rajskiej wyspie. Premiera Torneko's Adventures 3: Mysterious Dungeon jeszcze w tym roku.

www.enix.com

■ Nowy Sonic na World Hobby Fair

Duet Sega-Sonic Team ogłosił, że goście japońskiego World Hobby Fair, imprezy, jaka odbędzie się w dniach 13-14 lipca, będą pierwszymi, którzy ujrzą nową grę z Sonikiem w roli głównej! Bliższe szczegóły (m.in. czy GameCube jest dlań jedyną platformą) oraz datę premiery nowego Sonika poznamy już wkrótce.

www.sega.com

■ She, the Ultimate Weapon

Konami ujawniło plany stworzenia gry bazującej na popularnej japońskiej mandze - "She, the Ultimate Weapon". Jej bohaterem jest chłopak, który ma (nie)szczęście zakochać się w dziewczynie, która jest "bronią ostateczną". Bliższych szczegółów nt. jej playstationowego wcielenia nie znamy, wiemy tylko to,

Beach Spikers

Platforma: **PS2**
Gatunek: **Sport**
Producent: **SEGA**
Strona: **www.sega.com**

Stopień zaawansowania: 96%



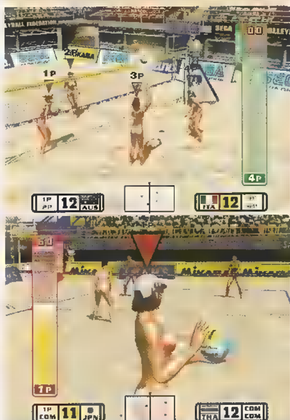


Siatkówka plażowa to rewelacyjny temat na grę. Zwłaszcza latem. Szczególnie gdy jej bohaterkami są... no właśnie - kobiety. Czego więcej do szczęścia, jak nie plaży z gorącym piachem i aktywnych kobiet w bikini (ewentualnie zimnego drinka) może życzyć sobie mężczyzna w czasie sierpniowych upałów?

Beach Spikers pozwoli graczom wziąć udział w meczach światowych mistrzostw w siatkówce plażowej kobiet. Zwycięstwa wynagradzane będą dodatkowymi punktami, które będzie można przeznaczyć na poprawienie charakterystyki zawodniczek. Niewątpliwym atutem Beach Spikers będzie tryb multiplayer - do 4 graczy naraz (każdy kontroluje jedną z pań). Komunikowanie między graczami odbywać się będzie za pomocą uprzednio przygotowanych fraz. Możliwe także stanie się stworzenie własnej siatkarki tak, by grający miał tę wyśnioną i wymarzoną. W tym celu twórcy gry stworzyli ponad 50 twarzy i pozwolili na dobór fryzury oraz koloru włosów. Możliwa ma być także zmiana bikini (niestety poza ekranem) i okularów słonecznych.

Premiera Beach Spikers - i dynamiczna kamera ukazująca dokładnie to, co powinna, by zadowolić szow... graczy - odbędzie się już w sierpniu.





Pojechali!...

[illegible]

Star Wars: The Clone Wars

Platforma: **PS2, NGC**
Gatunek: **Akcja**
Producent: **Lucas Arts**
Strona: **www.lucasarts.com/products/starwarstheclonewars/**

Stopie• zaawansowania: **81%**

Mamy nadzieję, że radość nie jest przedwczesna, ale widzi nam się, że komputerowe Star Wars chwile kryzysu - tego z lat 1999-2000 - ma już za sobą. Ostatnie tytuły ze złotym logo - a zwłaszcza Rogue Leader na NGC, Jedi Outcast na PC i planowane na październik Star Wars: The Clone Wars (PS2 NGC) - dowodzą, że znowu można pokładać nadzieję w starym dobrym LucasArtsie.

Clone Wars stanowi stadium pośrednie między Force Commanderem, a więc klasycznym RTS-em, a Demolition, czyli starwarsowym Destruction Derby. Na szczęście innych cech wspólnych z wymienionymi "osiągnięciami" LA - prócz ogólnego podobieństwa - doszukać się nie sposób i Clone Wars zapowiada się znakomicie. Również dlatego, że LucasArts zrezygnował z chybionego pomysłu, by "rozegrać" znany już film, a interaktywne Wojny Klonów rozpoczynają się tam, gdzie kończył film - w chwilę po scenie, w której Palpatine dogląda startu pierwowzorów IDS-ów wypełnionych wojskami Republiki.

W grze wcielimy się w padawana - Anakina Skywalkera, rycerza Jedi Obi-Wana Kenobiego, a nawet wyjątkowego (bo obdarzonego przez George'a Lucasa fioletowym mieczem świetlnym) mistrza Mace Windu. Ci kierować będą (a poprzez nich - my) republikańską armią klonów w czasie 16 kampanii, m.in. na Geonosis, lodowej planecie Rhen Var czy ojczyźnie Wookiech - Kashyyyku! Wszystko po to, by zapobiec zbudowaniu najpotężniejszej broni, jaką kiedykolwiek dysponowało Impe... Sithowie - Gwiazdy Śmierci!

Wojny Klonów rozpoczną się w październiku.



co powiedziało Konami - że będzie wielowątkową i oferującą w różne zakończenia grą adventure. Premiera She, the Ultimate Weapon odbędzie się wiosną 2003.

www.konami.com

■ ***Defenders of the Universe***
Duet Treasure-Conspiracy podał do wiadomości publicznej kilka szczegółów nt. action-adventure z bohaterami Tiny Toons (Animkami) w rolach głównych - Tiny Toon Adventures: Defenders of the Universe. Celem gry będzie powstrzymanie inwazji Obcych, dowodzonych przez Montanę Maksa - czego próbować będzie do 4 bohaterów równocześnie podczas przemierzania plansz i z wykorzystaniem elementów znanych filmów: "Star Wars", "Indiana Jonesa" itp. Premiera Tiny Toon Adventures: Defenders of the Universe - jeszcze tego lata.

www.planetswing.de

■ ***Ed, Edd 'n' Eddy***
Crave Entertainment poinformowało, że już wkrótce posiadacze GBA, rozmiłowani w popularnej kreskówce o przygodach trzech małych Edwardów, będą mogli spróbować własnych sił, by dorównać im determinacją w dążeniu do celu. Celem tym zaś, zupełnie jak w kreskówce - są 'jawbreakers', a ściślej - dożywotni abonament na dostawy tych cukierków - główna nagroda w konkursie, w jakim startują. W trakcie gry, składającej się z 12 poziomów, kierować będziemy dowolnym spośród nich (każdy ma mocne i słabe strony), w razie konieczności zmieniając postać.

www.cravegames.com

Konsole ■ ***Tokyo Game Show 2002***
The Computer Entertainment Software Association (CESA) ogłosiło czas i miejsce tegorocznych targów Tokyo Game Show 2002: 20-22 września, Makuhari Messe, Tokio. Informacja ta jest ważna o tyle, że TGS, będąc jedną z największych imprez tego typu w Japonii, zgromadzi pod jednym dachem 74 twórców, w tym Bandai, Capcom, Enix, Hudson, Koei, Konami, Namco, Square, Sega i Tecmo i bez wątpienia będzie sceną, na której wyjawi się wiele branżowych tajemnic... Czekamy z niecierpliwością!

tgs.cesa.or.jp/english/

Xbox ■ ***Halo 2 w produkcji***
Microsoft's Xbox General Manager (czyli człowiek, który o Xboxie wie wszystko) - J. Allard, potwierdził obiegające od pewnego czasu świat pogłoski, jakoby w studiach Bungee trwały już prace nad Halo 2, sequelem jednej z najlepszych gier na tę konsolę. Jego zdaniem jednak, nie ujrzy ona światła dziennego wcześniej niż na Święta 2003 roku.

www.xbox.com

PS2 ■ ***Popeye: Hush Rush for the Spinach***
Oglądanie klasycznych kreskówek w poszukiwaniu inwencji do powstania gier przynosi rezultaty. A przynajmniej przyniosło Trecision, które poinformowało, że w 2003 dane będzie graczom wcielić się w marynarza Popeye'a - i ruszyć z piskiem opon (tak, tak, gra będzie wyścigówką), z imieniem Olivii Oil na ustach i naturalnie odpowiednią porcją szpinaku w żołądku. Więcej szczegółów - wkrótce.

www.trecision.com

■ ***Warhammer 40.000***
Jak informuje Kuju PLC, dumne z faktu, że to właśnie ono zostało wybrane przez THQ, nie tylko właściciele Xboxów będą mogli zwalczać tyranidzką ochydę w imię nieśmiertelnego Imperatora. Za ich sprawą bowiem szansę taką otrzymają także właściciele PS2! Niestety Kuju zachowało trzeźwość umysłu nawet w chwili triumfu i nie zdradziło żadnych dalszych szczegółów...

www.kuju.com

Kompilacje, lokalizacje...

Tork

Platforma: **Xbox**
Gatunek: **Platformówka 3D**
Producent: **Tiwak/Microsoft**
Strona: **www.torkthegame.com**

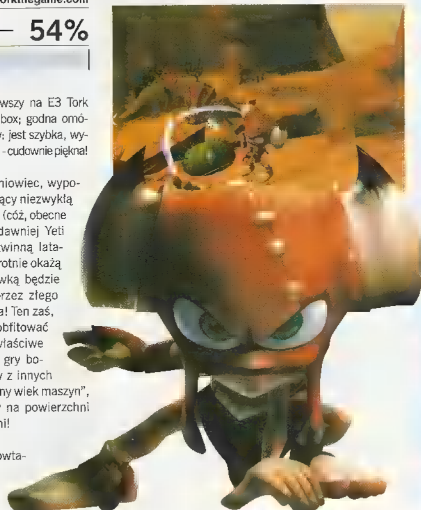
Stopień zaawansowania: 54%



Zaprezentowany po raz pierwszy na E3 Tork jest platformówką 3D na Xbox; godna omówienia jest z kilku powodów: jest szybka, wymagającą, a przede wszystkim - cudownie piękna!

Tytułowy bohater, Tork, to mały jaskiniowiec, wyposażony początkowo w bolas i dysponujący niezwykłą mocą przemiany w niszczycielskiego yeti (cóż, obecne Tiwak - bezpośredni twórcy gry, to dawniej Yeti Software), pancerne armadillo, czy zwinną latającą wiewiórkę. Zdolności te niejednokrotnie okażą się bezcenne podczas gry, której stawką będzie nie tylko los ojca Torka, porwanego przez złego czarownika Orgusa, ale... całego świata! Ten zaś, jak na platformówki 3D przystało, obfitować ma we wszelkie niebezpieczeństwa właściwe dla prehistorii, i nie tylko! W trakcie gry bowiem przyjdzie nam odwiedzić światy z innych czasów - wieków średnich, "fantastyczny wiek maszyn", a nawet - w końcu - świat istniejący na powierzchni komety zmierzającej w kierunku Ziemi!

Wszystkie te elementy, a więc niepowtarzalny bohater i równie niecodzienne zdolności, ogromny, zróżnicowany świat gry, cudowna oprawa audio-wizualna i - co równie ważne - znający swój fach, niegdyś odpowiedzialni za Raymana twórcy składają się na obraz gry wyjątkowej. Warto zatem już od tej chwili czekać, nawet mimo że Tork zawita na ekranach naszych telewizorów (a może i monitorów?) najwcześniej wiosną 2003.



Już wkrótce premiera polskiej wersji docenionej zagranicą gry strategicznej Disciples II. Wraz z firmą CD-Projekt przygotowaliśmy dla was konkurs, w którym będziecie mogli wygrać atrakcyjne nagrody.

By wziąć udział w konkursie, należy odpowiedzieć na dwa proste pytania:

1) Kto jest wyższy - kransolud czy ork?
2) Kto rzuca potężniejsze czary - barbarzyńca czy mag?

Znasz odpowiedzi? Wyślij je pod adres redakcji KONIECZNIE na kartce pocztowej. Jeśli uważasz, że pytania są za trudne, odpowiedzi na nie wszystkie powinieneś znaleźć w klasycznych książkach fantasy - wystarczy tylko poszukać.

A co jest do wygrania?

10 egzemplarzy gry Disciples II

Na zgłoszenia czekamy do 15 sierpnia 2002



Modele samochodów są bardzo szczegółowe.



Obsługa pit-stopu uwija się jak może wokół twojego bolidu. Uważaj - im też zdarzają się pomyłki.



[illegible] z kasku [illegible]



ACTION TIPS BONUS

Przejeżdżając przez strefę, w której wydarzył się wypadek, uważaj, by nie wpaść na oderwane skrzydło lub koło innego bolidu.

Grand Prix 4

Czas na Grand Prix z Geoffem Crammondem!

ocena

Najlepsze, choć nie pozbawione drobnych wad, wyścigi Formuły 1.

Producent	**Microprose**
Dystrybutor	**CD-Projekt**
Gatunek	**symulacja**
Wymagania	**PII 400 MHz, 64 MB RAM**
Akcelerator	**16 MB**
Inne platformy	**nie**

Podział na rynku gier komputerowych, poświęconych zawodom formuły pierwszej, dokonał się już dawno temu - kiedy firma Micropose wypuściła grę Grand Prix, legendarnego designera Geoffa Crammonda. Kolejne jej części potwierdziły tylko, że jeśli chodzi o symulację zawodów Formuły 1, na samym szczycie znajdują się realistyczne i dopieszczone w najmniejszych szczegółach tytuły stworzone przez Geoffa. Potem długo, długo, baaardzo długo nie ma nic, aż wreszcie gdzieś tam z pitstopu wyjeżdża cała chmara pozostałych gierek (na czele pruje seria F1 firmy EA Sports). Grand Prix jest wynikiem wyboru, dokonanego przez zawodowców i profesjonalistów, którzy oglądają wszystkie wyścigi i znają statystyki - pozostałe gry są dla amatorów, którym wystarczy jako taka symulacja rzeczywistości, za to z efektownymi kraksami i niewygórowanym poziomem trudności.



Grand Prix 4, najnowsza część serii, w tym układzie sił niczego nie zmienia. To gra najbardziej realistyczna, najwierniej oddająca warunki oraz przebieg wyścigu. A w czwartej części jeszcze bardziej ja udoskonalono, jeszcze bardziej oddano realia wielkich imprez Grand Prix. Podstawową zmianą, jaką wprowadzono w Grand Prix 4, jest nowy, w pełni trójwymiarowy engine graficzny, który wreszcie korzysta z możliwości oferowanych przez współczesne karty graficzne. W tym środowisku odtworzono z niebywałą precyzją 17 torów, na których rozgrywane są wyścigi Grand Prix, wykorzystując przy tym 30 tysięcy fotografii i dane, jakie pobrano z satelitarnego systemu GPS. To wpłynęło na poziom odwzorowania torów w dramatyczny sposób - teraz dopiero są to prawdziwe trasy Formuły 1: z drobnymi wzniesieniami, z ledwo dostrzegalnymi zwężeniami trasy, z szerszymi w odpowiednich miejscach krawężnikami. Wydawać by się mogło, że to tylko kosmetyka, ale tak naprawdę zmiany te mają bardzo duży wpływ na strategię prowadzenia bolidu, co nie pozwala na automatyczne przeniesienie do Grand Prix 4 taktyk, jakie stosuje się w poprzedniej części gry.

// Grand Prix 4, najnowsza część serii, to gra najbardziej realistyczna, najwierniej oddająca warunki [illegible] przebieg wyścigu Formuły 1. //

Inne przeobrażenia w dużej mierze są konsekwencją zmiany engine'u. Pojawiła się - po raz pierwszy trójwymiarowa - obsługa pit-stopu, czyli zespół kilkunastu specjalistów, którzy poruszają się podczas zmiany opon czy uzupełniania paliwa z wirtuozerią godną baletmistrzów. To zgrany zespół, ale tak jak w rzeczywistości, również im zdarzają się pomyłki (!!!), dzięki czemu wrażenie uczestniczenia w prawdziwym wyścigu Grand Prix wzrasta. Konsekwencją wprowadzenia nowego silnika jest także udoskonalony system wykrywania kolizji, teraz elementy takie jak np. urwane skrzydło są obiektami, z którymi mogą zderzyć się samochody innych kierowców. Co prawda, tylko przez chwilę, bo stosunkowo szybko znikają (odciągane na bok przez obsługę toru), ale i tak wprowadzenie takiego aspektu, znanego przecież z prawdziwych wyścigów, nieraz prowadzi do nieoczekiwanej straty cennego czasu.



Nowy engine sprawia, że wyścigi wyglądają niemal tak jak w telewizji.

Ogromne wrażenie robi także sztuczna inteligencja kierowców. Jak zwykle w grach serii programiści włożyli w nią wiele wysiłku i ma to swoje odwzorowanie na ekranie. W Grand Prix 4 nie ścigasz się z grupą reagujących jednakowo - i bezbłędnie - robotów, tylko z wirtualnymi kierowcami, którzy tak jak prawdziwi odpowiednicy mają słabe strony, stosują różne strategie czy w inny sposób reagują na daną sytuację na torze.

Diament pod nazwą Grand Prix 4 ma oczywiście pewne rysy, co zresztą znalazło odbicie w ocenie. Nowy engine graficzny jest bardzo dobry (także jeśli chodzi o wymagania sprzętowe), ale w żadnym razie nie jest przełomem w trójwymiarowej grafice. Kilka drobniejszych niuansów wyścigów Grand Prix nie zostało tu uwzględnionych - np. różnice między ogumieniem firm Michelin i Bridgestone. Nawet mimo to Grand Prix 4 co najmniej o jedno okrążenie wyprzedza konkurencję. I nawet nie myśli o zjeździe do pit-stopu.

Borek

Legenda ścigałek: Geoff Crammond, uznawany jest za jednego z największych i najbardziej utalentowanych projektantów gier komputerowych. Pierwszym głośnym tytułem, który stworzył, była gra Stunt Car Racer. W chwili obecnej pracuje podobno nad jej kontynuacją. Obyśmy nie musieli za długo czekać.





W centrum bazy znajduje się obsługa, którą trzeba wyprowadzić z zagrożonego obszaru.



Tak działa X-rifle. Na mniejsze dinozaury wystarczy jeden strzał.

Menu gry. Proste, miłe i przyjazne.

ACTION TIPS BONUS

Broń snajperska pozwala położyć jednym strzałem mniejszego dino, ale na duże sztuki potrzeba już kilku kul. Pamiętaj, że czas przeładowania snajperki jest długi, a sporej wielkości dinozaury piekielnie szybkie. Uniwersalną bronią jest tu Machine Gun.

Carnivores: Cityscape

Każda potwora ma swego amatora.

Protoplastą Carnivores: Cityscape była seria Deer Hunter wydana przez Wizard Works w 1997 roku. Kilka lat później pojawiło się zapotrzebowanie na symulator polowania innego rodzaju. Gracze zapragnęli czegoś więcej niż północnoamerykańskich niedźwiedzi czy syberyjskich tygrysów. Pojawiło się Carnivores - gra, w której można było zapolować na prehistorycznego, wielkiego jak stodoła zwierza.

Carnivores: Cityscape nie jest już klasycznym symulatorem, ale raczej grą w rodzaju Tresspasera, z przewagą strzelaniny w TPP. Grę podzielono na szereg misji o różnych stopniu trudności. Zadania są różnorakie, jednak przede wszystkim należy eliminować rozszalałe bestie. W Carnivores występuje stosunkowo niewiele gatunków dinozaurów, w zamian mamy spore ich zagęszczenie. Zupełną innowacją jest możliwość gry... drapieżcami. Można sprawdzić, jak to jest, gdy ma się półtorametrową paszczę najeżoną 10-centymetrowymi zębiskami i cielsko o wadze kilku ton. Każdy, kto grał w Alien vs. Predator 2 (misja Obcego), poczuje się jak w domu. Sterowanie jest bardzo podobne, a i możliwości bestii bardzo zbliżone.

Aby pokonać rozpędzonego giganotosaurusa nie wystarczy "chęć szczera". Do dyspozycji łowcy oddano arsenał broni, dostępnej już na początku gry. Jedyne ograniczenie to takie, że jednorazowo można zabrać ze sobą tylko dwa modele pukawek. Do dyspozycji mamy: Sniper Rifle, Grenade Launcher, Machine Gun, X-rifle, Pistol. Ten ostatni (pistolet) wyposażono w nieograniczoną ilość amunicji, ale tradycyjnie pociski charakteryzują się niewielką siłę obalającą. Pozostałe pukawki to nieco futurystyczne wersje współczesnych rodzajów broni. Jedyną giwerą, odbiegająca od tej charakterystyki, jest X-rifle. To armata strzelająca kulami energii.

Otoczenie i środowisko graficzne w grze stanowi sześć głównych map: Wilderness, CityScape, Aqueducts, Subway, Slums. Mimo że wykonano je poprawnie, na pewno nie wywołują takiego wrażenia jak te w Serious Sam 2. Ulice czy konstrukcje w mieście to proste i raczej mało wyrafinowane obiekty. Szereg niemal identycznych brył wygląda przeciętnie. Budynki to bryły bez okien i drzwi, a na ulicach świecą nieliczne lampy - i to już właściwie koniec atrakcji. Nie inaczej jest na innych mapach. Las, mimo że podobny do tego z Serious Sam 2, nie sprawia tak dobrego wrażenia. Gdzie mu tam do dziczy w Alien vs. Predator 2 - to nie ta klasa.

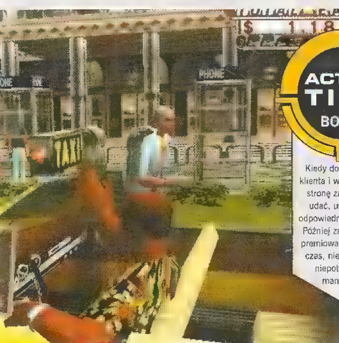
Innowacji i zmian w Carnivores:Citysacape uświadczymy wiele - w większości na lepsze. Ogólny efekt nie jest może rewelacyjny, ale mimo to Carnivores: Cityscape dostarcza porządnej dawki adrenaliny, ma poprawny scenariusz, widoczki i masę gotowych do przerobienia wrogów. Produkt ze średniej półki, który możecie zakupić, jeśli macie ochotę na "Park Jurajski" w własnym pokoju.

Takasha Wurt

ocena

Po Carnivores 1 i 2 oraz Carnivores: Ice Age wydawało się, że kontynuacja serii nie ma sensu. Okazuje się jednak, że zmiana charakteru gry może jej pomóc.

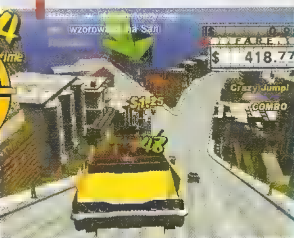
Producent: **SunStorm**
Dystrybutor: **Infogrames**
Gatunek: **TPP**
Wymagania: **PIII 500, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB**
Multiplayer: **Tak**
Inne platformy: **Nie**



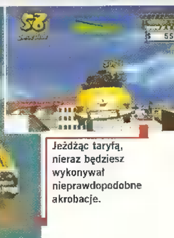
Wskakuj do mojej taryfy. Obiecuję - zdążymy na czas!!!

ACTION TIPS BONUS

Kiedy dojeżdżasz do klienta i wiesz, w którą stronę zamierza się udać, ustaw się w odpowiednim kierunku. Później zaoszczędzisz premiowany punktami czas, nie wykonując niepotrzebnych manewrów.







Jeżdżąc taryfą, nieraz będziesz wykonywał nieprawdopodobne akrobacje.

Crazy Taxi

Na lotnisko, taaa? Się robi, taaa? To będzie stówka, panie sympatyczny, taa?

Kiedy czytasz o Crazy Taxi, kolejnej konwersji na PC konsolowej gry na Dreamcasta, zadajesz sobie pytanie: czy można w to w ogóle grać dłużej niż dziesięć minut? To prawda - pomysł na nią jest tak prosty, że aż dziw bierze, iż ktokolwiek zaryzykował własne pieniądze gwarantując fundusze na jej realizację. Jesteś taksówkarzem w nadmorskim amerykańskim mieście. Wszyscy mieszkańcy są uśmiechnięci i pozytywnie nastawieni do życia. I wszyscy gdzieś się spieszą. Ty jako taksówkarz musisz zwijać ich z ulicy i dostarczać na miejsce jak najszybciej, co wcale nie znaczy, że bezpiecznie. Każdy pasażer to punkty-dolary i dodatkowy czas. Jeśli słabo ci idzie, czas się kończy i przegrywasz, widząc na połowie ekranu klasyczny napis Game Over. Niewiele, prawda? A mimo to ta gra wciąga tak, że przez trzy dni grałem właściwie wyłącznie w Crazy Taxi - w tym czasie Warcraft III, Morrowind i Medal Of Honor: Frontline na PS2 osiadały kurzem, czekając na swoją kolej.

Dlaczego? To zasługa grywalności, jakiej uświadczyć można tylko na automatach (skąd zresztą Crazy Taxi pochodzi). Oprawa graficzna i dźwiękowa gry jest już lekko przestarzała - chociaż w tym przypadku wolałbym użyć określenia "starej szkoły" - i to niestety widać oraz słychać. Jednak w przeciwieństwie do nich ten magiczny element, który z braku lepszych słów nazywamy w recenzjach "grywalnością" jest tu nadal, i ma się dobrze, jak świeżo zwerbowany kadet. Prosty pomysł zrealizowano tu bez udziwnień i niepotrzebnych komplikacji - w sposób porywający dynamiką i nie dający chwili oddechu czy odpoczynku. Kiedy już zaczniesz, musisz grać nieustannie, dobrze zatem, że uzależnienie to nie wpływa w negatywny sposób na stan zdrowia (poza wzrokiem, które psuje się od wpatrywania się w monitor), bo wtedy programiści z Segi wylądowaliby w pierdlu. A tak ich dzieci pójdą na lody za pieniądze, które wydasz na tę grę.

Jah Jah

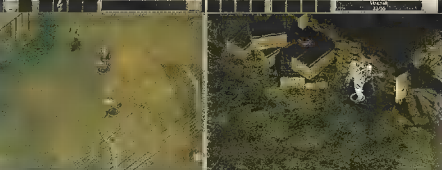
ocena

Oldschoolowa gra wciągnie cię po uszy.

Producent: **Sega**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **ścigałka**
Platforma: **PIII 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB**
Multiplayer: **Dreamcast, PS2**

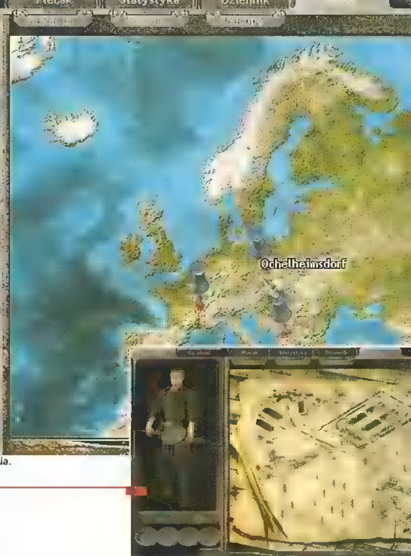
Szalona taksa: Mieliśmy kiedyś w redakcji przypadek z naprawdę szalonym taksówkarzem. Wracaliśmy kiedyś z pewnego ważnego spotkania kolegium redakcyjnego (o 4 nad ranem?) taksówką, której kierowca udawał przez całą drogę, że mówi po węgiersku. Dziwne!











Mapa lokacji ma dwa poziomy zbliżenia.

Another War

Allo, Allo w stylu RPG.

ACTION TIPS BONUS

Zaglądaj wszędzie, gdzie się da, i zbieraj wszystkie przedmioty; szczególnie te, które dodają ci energii (jedzenie). Walka w grze jest wyczerpująca i bez uzupełniania energii daleko nie zajdziesz.



ocena

Humor nie ratuje tej niedopracowanej polskiej produkcji.

Producent: **Mirage**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **action/RPG**
Wymagania: **PII 433 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 8 [illegible]**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**

Od dziecka z utęsknieniem czekam na polski produkt, który z dumą mógłbym pokazać znajomym zza granicy. Nie żebym takowych miał, ale pomijając ten drobny szczegół, większość znanych mi z życia codziennego owoców polskiej myśli technicznej jest co najwyżej OK. Tak jak nasza piłka nożna. Oczywiście wszyscy znamy te tłumaczenia - bo nie ma tyle pieniędzy, ile mają za granicą, bo materiały nie te, a i rynek nie tak chłonny. W porządku, ale chciałoby się kiedyś, przechodząc już do sfery zainteresowań naszego magazynu, zagrać w polską grę, której właściwie nie można by było nic zarzucić. Mogą to robić Czesi (Hidden & Dangerous), mogą mieszkańcy byłych republik radzieckich (Evil Islands), czemu nie my? Bo u nas nadal to nie wychodzi - a już myślałem, że Another War zmieni tę sytuację.

Niestety [illegible] gra twórców Mortyra nie przekonuje "4 kompaktami grania". Już od pierwszych chwil czuć, że coś nie do końca jest tak, jak być powinno. Wygląd menu głównego, czcionek w nim zastosowanych, to, jak prezentuje się ekran ładowania gry itd. sprawiają wrażenie lekko niedopracowanych - albo dopracowanych, ale bez tej przysłowiowej iskry bożej. Ponieważ jednak nie przystoi czepiać się takich szczegółów jak wygląd menu, idziemy dalej... I tu kolejne rozczarowanie. Właściwie cały projekt graficzny gry zapożyczono - i to dość nachalnie - z dwóch kultowych serii RPG, czyli Baldur's Gate'a (plus, powiedzmy, Planescape: Torment) oraz Fallouta. Podczas gry co chwilę napotykamy ekrany, przedmioty, rozwiązania znane z tych dwóch tytułów. Znane - ale wykonane ciut gorzej niż w oryginałach, które i tak w chwili obecnej mają już po kilka lat na karku. A przecież jeśli nie możemy konkurować z zagranicznymi studiami projektowymi pod względem zaplecza sprzętowego czy finansowego, możemy przynajmniej zaskoczyć nowatorskimi i oryginalnymi rozwiązaniami. Albo przynajmniej tym, co w grach kosztuje najmniej - czyli fabułą.

// To jest doprawdy nie do zniesienia i już po kilku takich potyczkach po prostu będziesz miał Another War po dziurki w nosie. //

I tu przynajmniej panów z Mirage'a mogę pochwalić. Gra zaczyna się w małym francuskim miasteczku, gdzie o spotkanie poprosił cię stary znajomy. Znajomy, który wkrótce po twoim przybyciu na miejsce spotkania - gospody, wpada, zresztą wraz z tobą, w łapy nazistowskich oprawców. Chwilę wcześniej udaje mu się jeszcze opowiedzieć o tajemniczej mapie, prowadzącej do jeszcze bardziej tajemniczego skarbu, która za żadną cenę nie może dostać się w niepowołane ręce. Niepowołane, czyli te, które unoszą się w geście hitlerowskiego pożegnania. Tak zawiązana akcja unosi potem bohatera i jego drużynę przez całą niemal Europę - aż do zaskakującego finału. To, co na pewno zaliczamy do zalet gry, to sporo humoru w dialogach i sytuacjach oraz mnóstwo odwołań, często ironicznych, do klasycznych filmów wojennych i dzieł literatury.

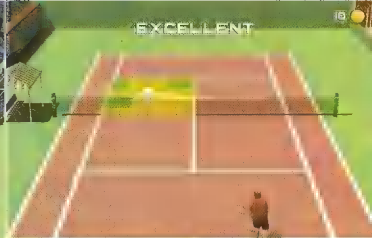
Sama rozgrywka przypomina to, co znamy ze wspominanych już Baldur's Gate'a czy Fallouta. Obserwując działania w rzucie izometrycznym, przechodzimy przez lokację, rozmawiamy z postaciami (wybór kwestii dialogowych), rozwiązujemy zagadki (zmieniające się w zależności od wybranej na początku profesji postaci) i walczymy. Właściwie standard, ale w jednym przypadku zrealizowany tak nieudolnie, że cała gra nadaje się do niczego. Chodzi o system walki, który zdecydowanie ciągnie ocenę w dół. Kiedy dojdzie do zbrojnego starcia z przeciwnikami, atakujesz klikając myszką postacie wrogów. Niestety jedno kliknięcie oznacza wykonanie tylko jednego ataku - zatem by zadać serię ciosów lub wystrzelić serię strzałów z karabinu, musisz cały czas klikać wrogów. Problem w tym, że naziści cały czas biegają po ekranie, więc bitwa sprowadza się do chaotycznego przesuwania myszki po ekranie i rozpaczliwego klikania z nadzieję, że akurat uda się przyszpilić Szkopa. A to jest doprawdy nie do zniesienia i już po kilku takich potyczkach po prostu będziesz miał Another War po dziurki w nosie. Cenega zapowiada już patch, który poprawi te usterkę, ale zanim go otrzymamy - i okaże się, że rzeczywiście rozwiązuje problem - niewielka przyjemność z grania w tę mało oryginalną i niedoszlifowaną grę nie zrównoważy frustracji wywoływanej systemem walki. Nadal nie mam co wysłać znajomym z zagranicy.

Jah Jah

Polak potrafi: Mimo wielu niezbyt udanych polskich gier, które od czasu do czasu trafiają na rynek, przyznać trzeba, że mamy na koncie kilka udanych tytułów - Starmageddon, serię strategii Earth, itd. Na kolejną udaną grę zapowiada się Chrome, firmy Techland. Trzymamy kciuki!



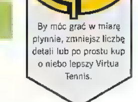
Jeden z rzadkich momentów, w których piłka i rakieta naprawdę mają styczność ze sobą.



Opcje treningu są rozbudowane. Pytanie tylko - po co ćwiczyć umiejętności w słabej grze?



Zaczynając tryb kariery, możesz określić imię i wygląd własnego tenisisty. Standard!



By móc grać w miarę płynnie, zmniejsz liczbę detali lub po prostu kup o niebo lepszy Virtua Tennis.

Roland Garros 2002

Trzymać z dala od głównego kortu.



Kilka tygodni temu Albert Costa i Seren Williams zgarnęli dla siebie nagrodę turnieju French Open - imprezy, która najpewniej stoi za wysypem najróżniejszych gier tenisowych na PC-ty i inne platformy. Roland Garros 2002 to najbardziej oficjalna, licencjonowana symulacja tego turnieju, niestety jednocześnie najsłabsza wśród konkurencji (Virtua Tennis, Tennis Masters Series, Agassi Tennis Generation 2002 na PC i Smash Court Tennis na PS2).

Według materiałów prasowych i rozlicznych logosów wynalazku, jakie pojawiają się na większości ekranów gry, Roland Garros 2002 działa na bazie - podobno rewolucyjnego i podobno najnowocześniejszego - engine'u zwanego NGT (skrót od zobowiązującej nazwy Next Generation Tennis. Wydaje mi się jednak, że to engine jest główną przyczyną słabości gry, bowiem RG 2002 działa po prostu tragicznie). Być może NGT jest systemem zbyt rewolucyjnym i zbyt nowoczesnym jak na całkiem tłuste komputery w redakcji. W każdym razie na żadnym z nich nie udało się odpalić gry tak, by działała w sposób satysfakcjonujący (choć przyznaję, że nasz redakcyjny kombajn był akurat w serwisie). Cały czas coś zwalniało, coś haczyło, a rozegranie meczu było po prostu niemożliwe. Także dlatego, że zwolnienia powodowały, iż zawodnicy zdawali się trafiać piłki, które były w zupełnie innej części kortu, lub nie odbijać tych, które były tuż przy nich. A wszystko to wina skokowych animacji. Wyjściem jest oczywiście zminimalizowanie liczby detali, ale - po pierwsze - gra wygląda wówczas paskudnie, a po drugie - to przecież gra w tenis i jedyne, co tu jest do przedstawienia, to kilka postaci wokół kortu oraz piłeczka. To nie powinno aż tak żyłować sprzętu.

Ze względu na tę podstawową wadę z trudem przychodzi dostrzeżenie zalet Roland Garros 2002. Gra oferuje sporo - standardowych - trybów rozgrywki, opcję gry dla wielu graczy oraz możliwość wcielenia się w prawdziwych zawodników. Niestety konkurencja jest ostatnio wyjątkowo silna i dla RG 2002 po prostu nie ma już miejsca.

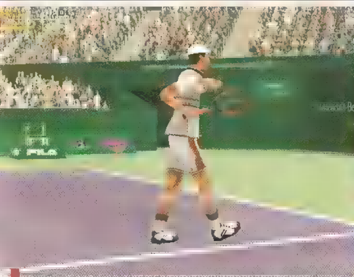
Jak Jak



ocena

Zaskakująco nieudana gra w tenis.

Producent: **Wanadoo**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **sportowa**
Wymagania: **PII 500 MHz, 64 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Inne platformy: **PS2, GBA**



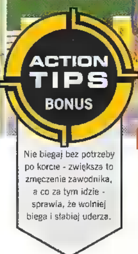
A kiedy nie idzie ci w tenisie, może spróbować swoich sił w chodzie.



Powtórki świetnie ukazują dynamikę meczu.



Nawet w środku najbardziej zażartego pojedynku, znajdzie się czas na pogaduchy.



Nie biegaj bez potrzeby po korcie - zwiększa to zmęczenie zawodnika, a co za tym idzie - sprawia, że wolniej biega i słabiej uderza.

Tennis Masters Series

Wystaw go w dublach - to godny konkurent Virtua Tennisa.



W przeciwieństwie do Roland Garros 2002, którego recenzję również znajdziecie w tym numerze Action Plusa, Tennis Masters Series zaskoczył wysokim poziomem wykonania i dużą grywalnością. Tym bardziej że gra trafiła na rynek bez większych zapowiedzi i dużej akcji promocyjnej.

Tennis Masters Series to gra powstała przy współpracy z organizacją ATP i choć nie ma tu autentycznych zawodników - możemy wziąć udział w najbardziej prestiżowych turniejach tenisowych na świecie. To zresztą właściwie jedyny tryb i jedyna treść gry, bowiem poza rozegraniem serii turniejów odbywających się na całym świecie, menu główne oferuje tylko i wyłącznie dostęp do pojedynczego meczu i opcji. Trudno to jednak uznać za wadę - takie rozwiązanie wynika z przyjętego z góry założenia gry, a w tym gatunku najważniejsze są przecież pojedynki na korcie.

A te na szczęście zrealizowano bardzo dobrze. Tennis Masters Series stara się dużo bardziej realistycznie odtworzyć przebieg walki dwóch tenisistów, o czym świadczy chociby współczynnik zmęczenia graczy. A ten maleje wraz z przedłużającym się czasem trwania pojedynku. O bardziej "symulacyjnym" charakterze gry świadczy również liczba aż czterech dostępnych graczowi uderzeń, rzeczywiście różniących się od siebie (a to wcale nie jest takie oczywiste, wystarczy spojrzeć choćby na wspominany już w tej recenzji tytuł Roland Garros 2002).

Nic nie można zarzucić także oprawie graficznej i dźwiękowej Tennis Masters Series. Co ważne, gra chodzi dobrze nawet na słabszych konfiguracjach sprzętowych, co przy bogactwie ciekawych rozwiązań graficznych (stylizowanych na telewizyjną relację z meczu) naprawdę świadczy na korzyść programistów z Microids. W gatunku gier tenisowych najlepszym tytułem nadal pozostaje Virtua Tennis, jest to bowiem gra, w której zrezygnowano tylko w niewielkim stopniu z realizmu, co daje niewiarygodną wręcz grywalność i przyjemność płynącą z rozgrywki. Tennis Masters Series nie pozostaje jednak daleko w tyle, a zważywszy na cenę 49 zł, przelicznik jakość/cena wypada naprawdę korzystnie.

Borek



ocena

Dobra, bardziej realistyczna alternatywa dla Virtua Tennisa.

Producent: **Microids**
Dystrybutor: **LEM**
Gatunek: **sportowa**
Wymagania: **PII 350 MHz, 64 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Inne platformy: **PS2**

Więcej tenisa: Poza Virtua Tennis, Roland Garros 2002 i Tennis Masters Series wkrótce będziemy też mogli zagrać w Andre Agassi TennisGeneration i Smash Court Pro Tennis. Szczególnie ciekawie zapowiada się ten drugi - na okładce jest m.in sama Kournikova.



Kiedy nawet menu jest tak ładne, wiesz, że oprawa graficzna gry stoi na wysokim poziomie.



Zanim wyruszysz na wojnę, dobrze się przygotuj.



Podczas gry będziesz walczył zarówno w miastach, jak i na bezdrożach.

ACTION TIPS BONUS

Wciśnij [Enter], wpisz: whosyourdaddy i wciśnij ponownie [Enter]. Jesteś niepokonany, a jeden cios zabija każdego przeciwnika.

Warcraft III

Już w sklepach? Tak szybko? Niemożliwe!



ocena

Trzymający się reguł gatunku RTS - zaskoczy cię grywalnością.

Producent:	Blizzard
Dystrybutor:	CD-Projekt
Gatunek:	RTS
Wymagania:	PII 400 MHz, 128 MB RAM
akcelerator:	8 MB
Inne platformy	nie

Gdybym miał zostać grą komputerową nie chciałbym, żeby to był Warcraft III. Dużo bardziej wolałbym już być jakimś nieistotnym, budżetowy tytułem, na który nikt nie czeka i który może liczyć co najwyżej na "szóstkę" w dziesięciostopniowej skali. I to też tylko wtedy, kiedy recenzent ma akurat dobry dzień. A Warcraft III? Wielokrotnie przesuwana premiera - gra opóźniona o dwa lata w stosunku do zapowiedzi; kontynuacja bardzo popularnej serii - gdybym był Warcraft III, byłbym tak spięty, że płytka ze mną nawet nie chciałaby się kręcić w czytniku.

Tak, proszę państwa - Warcraft III trafił w końcu do sklepów. To ten Warcraft i to prawdziwe sklepy. I nawet nie kosztuje dużo. A jak się gra? Przyznaję, że na początku tylko kręciłem nosem. Pierwsze chwile i pierwszy kontakt z grą rozczarowują - przynajmniej ze mną tak było. Animacje są klasy hollywoodzkiej, ale nie dla nich kupuje się grę. Oprawa graficzna jest milusia, ale mniej zaawansowana technologicznie niż w tytułach, takich jak Warrior Kings czy Battle Realms - wyjątkowo estetyczna, ale w żadnym razie nowoczesna. Udźwiękowienie - fenomenalne. Powtórzę - fenomenalne!!! Ale i to przecież nie powód do wydania tych...

Sposób rozgrywki, dostępne w grze budynki i jednostki - schemat na schemacie, standard na standardzie, a wszystko jakby uproszczone (np. tylko dwa surowce, brak jednostek nawodnych). To moje pierwsze wrażenie i przyznaję, niezbyt przychylne. Po części wynikało to z pewnie z długiego okresu oczekiwania, z butnych zapowiedzi (które nie sprawdziły się) panów z Blizzarda oraz z tego, że w oczekiwaniu na grę zacząłem dostrzegać, iż poza serią Warcraft powstają inne wyśmienite RTS-y, ale też dlatego, że Warcraft III jest taki, a nie inny. To nie jest pozycja, która wytycza nowe kierunki czy rewolucjonizuje gatunek.

> **// Sposób rozgrywki, dostępne w grze budynki i jednostki - schemat na schemacie, standard na standardzie, a wszystko jakby uproszczone //**

Choć przyznać trzeba, że programiści z Blizzarda starali się wprowadzić elementy rewolucyjne - pojawili się na przykład Bohaterowie, specjalne jednostki, bardzo podobne do Herosów z turowych strategii fantasy. To potężni magowie i wielcy wojowie, którzy mogą korzystać z magicznych przedmiotów, mikstur i innych charakterystycznych dla epoki drobiazgów; ponadto zaś zdobywają punkty doświadczenia. Innym zapożyczonym z gier RPG elementem są małe questy i postacie niezależne, które pomagają, przeszkadzają lub ignorują gracza. Ciekawym rozwinięciem schematu są wyjątkowo oryginalne specjalne umiejętności jednostek - jedna z nich potrafi np. połknąć przeciwnika i trawić powoli w trzewiach, inna (Gargoyle) - może nie na zawołanie - ale jednak zamienić się w kamienne fortyfikacje. Daleko tu jednak do przełomu - wpływ rozwiązań na grę jest dużo mniejszy niż można by przypuszczać... i oczekiwać.

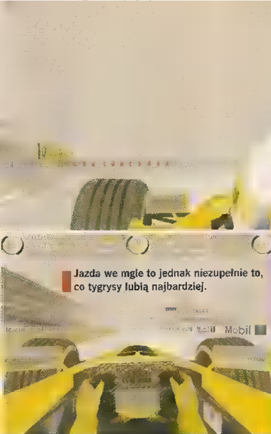
Dlaczego zatem Warcraft III otrzymał tak wysoką ocenę? Oczywiście kluczyki do nowego modelu lambhorgini diablo, które dystrybutor gry wysłał pod mój adres, nie mają z tym nic wspólnego. Te są po prostu miłym dodatkiem do fantastycznej historii i niezwykłej grywalności Warcraft III. Fabuła w przypadku nowego dziecka panów (i pań, nie jestem szowinistą) z Blizzarda to - wydaje się - najciekawsza, najbardziej wciągająca historia, jaką opowiedziano w grze strategicznej. Sami przyznacie, że w większości takich gier, kiedy grasz w kampanię, zawiłości fabuły śledzisz tylko na początku, pod koniec zaś czytasz już cele misji - a i to niedokładnie. Tutaj jest zupełnie inaczej - grasz, by dowiedzieć się, co było dalej, a dzięki kilku filmowym sztuczkom, wykorzystanym do przedstawienia fabuły, angażujesz się w opowieść całym sercem. Wtedy trójwymiarowe obiekty na ekranie przestają jawić się tylko jako jednostki i stają się żywym zbiorowiskiem ludźmi, orków, elfów czy umarlaków. A grywalność? Wiesz, że gra jest spóźniona, że niczym nie szokuje, w porównaniu z najnowszymi tytułami cały czas pamiętasz, że tak długo byłeś zwodzony - a jednak grasz, grasz, grasz i grasz. I nie możesz przestać - nieważne, czy w trybie single, czy w szybkim mutliplayerze.

Borek

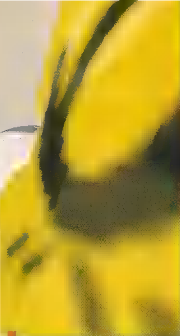


Struktury Umarłych robią wrażenie.

Blizzard MMORPG: Kolejną grą, jaką zapowiada firma Blizzard, jest World Of Warcraft - sieciowa gra RPG dla wielu osób, osadzona w świecie Warcrafta. Podobnie jak w przypadku recenzowanego właśnie tytułu, WoW opóźnia się haniebnie. W chwili obecnej zapowiadany jest na pierwsza połowę 2003 roku.



Jazda we mgle to jednak niezupełnie to, co tygrysy lubią najbardziej.



Widok może efektowny, ale i wysoce nieefektywny...



Czerwony bolid z numerem 1 - hm, ciekawe, kto to może być?



Lepiej się nie pytajcie, gdzie się podziały spojlery ani też czemu ■ tym bolidem unosi się dym. ;)

ACTION TIPS BONUS

Nie szarżuj z ustawieniami - po podkręceniu wszystkiego na maksa przed ostatnim miejscem uchroni cię tylko wieloletnia praktyka!

F1 2002

Coraz bliżej Grand Prix 4.



Mimo że wyścigi Formuły 1 cieszą się bardzo dużą popularnością, to jeśli chodzi o symulatory - do niedawna liczył się tylko jeden: Grand Prix Geoffa Crammonda. Owszem, zawsze był to tytuł dla bardziej zaawansowanych, jednak można było w nim włączyć mnóstwo ułatwień, stanowił także niezłą propozycję dla początkujących, towarzysząc im potem aż do osiągnięcia "zawodowstwa". Inne gry, i owszem, były, ale nawet jeśli taki F1 EA początkującym wprawdzie odpowiadał, o tyle zaawansowanym... cóż, ci mieli tylko Grand Prix.

Jednak F1, tak jak i inne gry ze stajni EA Sports, co roku wypuszczany jest w nowej ulepszonej wersji, zaś w przypadku Grand Prix cykl ten, jeśli nie liczyć dodatków z następnymi sezonami, jest przynajmniej dwukrotnie wolniejszy. Z tego też powodu F1, które na początku było jedynie kolejnym prościutkim symulatorem, obecnie depcze już królowi po tylnym spojlerze. Bo choć pod względem realizmu nadal pozostaje nieco w tyle, różnice są na tyle niewielkie, że o wyższości jednego tytułu nad drugim w chwili obecnej mogą się wypowiadać tylko profesjonaliści. A choć większość weteranów Grand Prix z pewnością wolała będzie to, co już od wielu lat zna, warto też zainteresować się F1. Możliwości konfiguracji bolidów w obu tych tytułach są bowiem niemal identyczne (czytaj: bardzo rozbudowane), więc po przesiadce do stajni EA nie ma potrzeby, by pozbywać się wyrobionych przez lata nawyków. Poza tym tytuł ten w chwili obecnej jako jedyny zawiera pełne dane o sezonie 2002! I tyczy się to nie tylko nowych teamów, takich jak Toyota, ale i przebudowanego toru Hockenheim w Niemczech, na którym prace w tym czasie jeszcze przecież trwają. Także pod względem oprawy graficznej tudzież dźwiękowej F1 stoi na bardzo wysokim poziomie, a że oferuje także tryb multi - cóż, jeśli ktoś ma hopla na punkcie cyrku o nazwie - notabene - F1, na grę EA powinien przynajmniej rzucić okiem. Na tym się pewnie się zresztą nie skończy - poza rozbudowanymi opcjami i dobrą prezencją jest ona po prostu bardzo grywalna.

A że dodatkowo jako jedyna zawiera dane z obecnego sezonu - cóż, zobaczyć ją po prostu trzeba! I wcale nie będzie czego żałować!

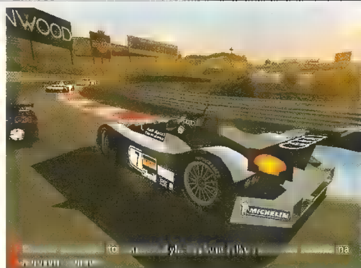
McDrive



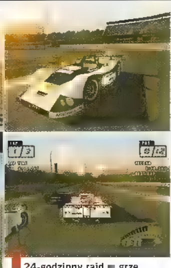
ocena

Najlepsza z dotychczasowych edycji F1 firmy EA Sports

Producent: **EA Sports**
Dystrybutor: **Electronic Arts/Cenega**
Gatunek: **symulator**
Wymagania: **PII 400 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **16 ■ RAM**
Inne platformy: **PS2**



[illegible] to [illegible] na [illegible]



24-godzinny rajd ■ grze można skrócić do 12 minut.

Le Mans 24 Hour

Nie tylko dla orłów.



Dwudziestoczterogodzinna rywalizacja w Le Mans to jeden z najsłynniejszych wyścigów świata. Popularnością ustępuje chyba tylko wyścigom Paryż - Dakar i Grand Prix Monaco. Po uzyskaniu licencji od organizatorów Le Mans producent gry - Eutechnyx, mógł zawrzeć w tytule wszystko, co przyciąga fanów - czyli oryginalne i niesamowite samochody, nazwiska sławnych rajdowców oraz najpopularniejsze tory.

Le Mans 24 Hour opracowano w taki sposób, aby grać mógł zarówno zwolennik symulacji, jak i fan gier arcade. W zależności od ustawień mamy zatem grę w rodzaju Toca 2 albo też zręcznościówkę w rodzaju Test Drive 6. Tryb symulacji to nie tylko konieczność ręcznej zmiany biegów, ale również kontrola poziomu paliwa, zużycia opon itd.

Do wyboru jest kilka trybów zabawy: Quick Race, Championship, Le Mans, Time Trial, Multiplayer. Jeśli rozpoczynamy od Championship, podpisujemy kontrakt z jednym z dwóch zespołów, zamykających stawkę (kategoria GT2). Jeżeli zawodnik będzie odnosił sukcesy - zainteresują się nim lepsze teamy (zaproponują współpracę i kontrakt). O ile uda się wygrać sezon, kierowca awansuje do kategorii GT1.

Zwycięstwa na torze wiążą się m.in. z ulepszaniem parku maszynowego - a jest w czym wybierać. W grze sygnowanej przez Infogrames znajduje się 70, i oddanych z niezwykłym realizmem, pojazdów. Są to m.in. bolidy Porsche, Ferrari, Jaguara, Bentleya - oczywiście konstrukcje prototypowe oraz potwornie podrasowane. Zachowanie i fizyka ruchu samochodów nie pozostawiają wiele do życzenia. Podczas grania zdarzyło mi się kilka efektownych kraks, które przypomniały sławetne Destruction Derby. Nie zabrakło tu kilku opcji widoku kamery oraz replay po ukończeniu wyścigu.

Tras jest dwanaście i nie można im nic zarzucić. Ze względu na znaczne zróżnicowanie terenu (wysokość n.p.m.) konieczne są dodatkowe umiejętności. Inaczej nie zdołamy wyprowadzić bolidu z wirażu, kiedy ostry zakręt łączy się z nagłym spadem drogi. Dodatkowym utrudnieniem są zmiany warunków atmosferycznych oraz pogorszenie się warunków jazdy, np. w nocy. Deszcz i mgła to prawdziwy majstersztyk - widać nawet odbijające się od mokrej nawierzchni światła wozów oraz mgiełkę wilgoci, jaka tworzy się wokół tylnych kół.

Le Mans 24 Hour to świetne połączenie symulacji z zabawą. Założenia gry są uniwersalne, a świetne opracowanie menusów, bardzo dobre trasy i odlotowe wózki nie pozwalają żądać niczego więcej. Tytuł sygnowany logo Infogrames jest po prostu rzetelnie i dobrze wykonanym ścigaczem, który powinien znaleźć się na półce każdego fana tego typu gier.

TA-KASHKA



Zawsze zwracaj uwagę na poziom paliwa. Nie ryzykuj, szczególnie wtedy, kiedy masz dobrą, czołową pozycję. Jeśli zabraknie ci paliwa pod koniec okrążenia, wyścig się dla ciebie kończy.

ocena

Udane połączenie symulatora w rodzaju Toca 2, ze zręcznościowymi wyścigami w rodzaju Motorhead.

Producent: **Eutechnyx**
Dystrybutor: **Infogrames**
Gatunek: **symulator wyścigów & arcade**
Wymagania: **PII 400 MHz, 128 MB RAM**
Multiplayer: **tak**
Inna platforma: **PS2**

Małe Le Mans: Poza 24 godzinnym rajdem Le Mans, rozgrywany jest także Petit Le Mans, wyścig, który kończy się po przejechaniu 1000 mil, lub po dziesięciu godzinach (w zależności od tego co będzie pierwsze). Zwycięstwo w Petit Le Mans kwalifikuje cię automatycznie do dużego Le Mans.

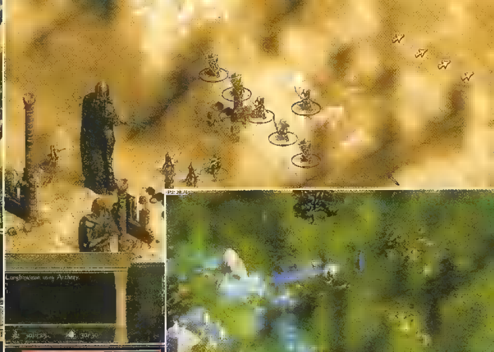




ACTION TIPS BONUS

Nie pchaj Merlina do bezpośredniej walki. Wystarczy, że będzie w pobliżu starcia, by móc rzucać potężne czary na pole bitwy - w ten sposób unikniesz nieoczekiwanej, przedwczesnej porażki.

Nowe opcje dyplomacji wzbogacają grę, ale wciąż walka jest dużo skuteczniejsza.



Potyczki wyglądają pięknie, co pozwala nie zwracać uwagi na ich słabe udźwiękowienie.

Fantastycznych bestii jest w Age Of Wonders pod dostatkiem.

Age Of Wonders 2: Wizard's Throne

Są i bohaterowie, i magia, i moc. Tylko tytuł nieco inny.

ocena

Doskonała gra - może śmiało konkurować z HOMM IV

Producent:	GOD
Dystrybutor:	Play-It
Gatunek:	strategia/RPG
Wymagania:	PII 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 4 MB
Multiplayer:	Tak
Inne platformy:	nie

Po spektakularnym rynkowym sukcesie gry Heroes Of Might & Magic, zgodnie z wszystkimi regułami gry rynkowej, szybko zaczęły pojawiać się tytuły wzorowane na tej doskonałej strategii firmy New World Computing. Jedną z nich, wydaną wkrótce po trzeciej części HOMM, było Age Of Wonders - dobra, ale niczym niewyróżniająca się strategia turowa, osadzona w realiach fantasy. O ile jednak pierwsza część AoW pozostawała wyraźnie w cieniu "herosów", tak AgeOf Wonders 2 to już poważny, bardzo groźny konkurent dla Heores Of Might & Magic IV.

// To gra, która zdecydowanie [redacted] coś, [redacted] sprawia, że myślisz sobie "jeszcze-jedna-kolejka-i-idę-spać", [redacted] potem idziesz [redacted] szkoły czy do pracy prosto sprzed ekra[redacted] komputera. //

Podczas gry w Age Of Wonders 2 poznasz historię Merlina, młodego człowieka, uzdolnionego magicznie kapitana okrętu, który za sprawą czarów wraca z zaświatów wprost do krainy Evermore. A tu dzieje się źle. Kraina ta przez wieki rządzona była przez potężnych magów reprezentujących sześć szkół czarów - Powietrze, Ogień, Wodę, Ziemię, Życie i Śmierć - tworzących wielkie Koło Magii. Gabrile, stary mędrzec, który wskrzesza Merlina, prosi go o pomoc - z nieznanych powodów szkoły magii obróciły się przeciwko sobie, a krainą targają wojny wielkich magów, którzy nie cofają się przed niczym. Cóż, trudno odmówić, prawda?

Projektując Age Of Wonders 2 twórcy gry uważnie słuchali i czytali wszystko, co fani mieli do powiedzenia na temat oryginalnej gry. A ci przede wszystkim narzekali na niski poziom trudności Age Of Wonders. W 2 części trudno będzie znaleźć chociaż jedną osobę, która mogłaby zarzucić grze coś takiego - gra jest trudna, złożona i wymaga naprawdę sporego zaangażowania i skupienia się na prowadzonej rozgrywce. Do kompetencji gracza należy zarządzanie miastami, rozwój i odkrywanie magicznych umiejętności Merlina oraz dowodzenie oddziałami stworzonymi z fantastycznych stworów - zarówno na mapie głównej, jak i podczas potyczek z wrogiem (tutaj, zamiast rozgrywać je samodzielnie, możemy zlecić komputerowi wygenerowanie wyniku starcia). Jest więc co robić i nawet najbardziej hardcore'owym graczom wiele czasu zajmie przejście dwudziestu misji w kampanii (po trzy związane z każdą szkołą magii, tutorial i wielki finał). Ponadto twórcy gry udostępnili wiele misji pojedynczych, tryb gry dla wielu graczy oraz edytor do tworzenia własnych poziomów - co na pewno wpłynie na wzrost liczby map tworzonych przez internetową społeczność Age Of Wonders 2.

Mimo - [redacted] może dzięki - wysokiego poziomu trudności, Wizard's Throne jest bardzo grywalne. To gra, która zdecydowanie ma to coś, co sprawia, że myślisz sobie "jeszcze-jedna-kolejka-i-idę-spać", [redacted] potem idziesz do szkoły czy do pracy prosto sprzed ekranu komputera. Kiedy równowaga w układzie sił trwa zbyt długo, otrzymujesz do wykonania questy, dzięki którym cały czas coś się dzieje. Atrakcyjność gry zwiększa także oprawa graficzna - wysoka rozdzielczość, wykorzystująca 32-bitową paletę barw wygląda naprawdę znakomicie.

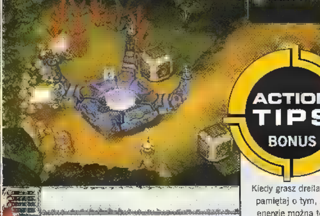
Niestety Age Of Wonders 2 [redacted] również kilka niedociągnięć. Najwięcej zarzutów mam pod adresem potyczek z jednostkami wroga, rozgrywanymi przez komputer. O ile bowiem generując wyniki, komputer rzetelnie ustala zwycięzcę i straty po obu stronach i o ile rozgrywając potyczkę samodzielnie mnogość opcji daje ci szansę na wykazanie taktycznego sprytu, tak podczas pojedynków rozgrywanych przez komputer (kiedy blaszak porusza na mapie jednostkami obu stron, a nie jak w przypadku generowania, tylko oblicza wynik) dzieją się rzeczy niezgodne ze zdrowym rozsądkiem. A to łucznicy wysuwają się na czoło twoich sił, a to potężne doświadczone jednostki dostają baty od jakiś słabeuszy. Nie lepiej wypada też skromne udźwiękowienie tych pojedynków. Do wad zaliczyłbym także zredukowanie świata gry o jeden poziom - w poprzedniej część walka mogła toczyć się na powierzchni, w podziemiach i... w jeszcze głębszych podziemiach. Tu poziomy są tylko dwa (powierzchnia/podziemia), ale można powiedzieć, że równoważą to dużo większe niż wcześniej mapy. W istocie są to jednak tylko szczegóły, bowiem twórcy Age Of Wonders 2 mogą być z tej gry naprawdę dumni.

Tymo

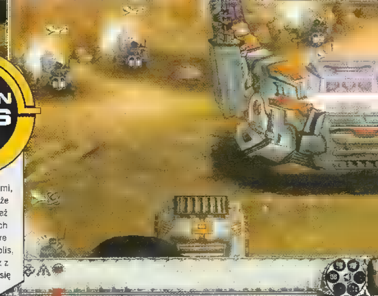
Merlin w literaturze: Dzięki legendzie o rycerzach króla Artura, nadworny czarodziej króla, Merlin, stał się archetypicznym magiem w różnych dziełach literatury oraz sztuki. Podobno jego postać bierze pierwowzór z postaci autentycznej - celtyckiego pieśniarza i mędrca, który żył w VI wieku w górach Szkocji.



Organiczne struktury Dreili wyglądają przerażająco.



Nie udało się w Warcraft III, a w Dark Planet - tak. Mapy możesz dowolnie obracać!



ACTION TIPS BONUS

Kiedy grasz dreilami, pamiętaj o tym, że energię można też pobierać z dzikich stworzonek, które zamieszkują Natrolis. Jeśli słabo stoisz z energią, okazują się pomocne.

Engine graficzny gry pozwala na duże zbliżenia.

Dark Planet

Zaskakujący poziomem wykonania, klon klasyki gatunku RTS.



Z RTS-ami jest tak, że większość pracowników redakcji magazynów, które poświęcone są grom komputerowym, po prostu już nie może na nie patrzeć. Teraz i tak jest lepiej niż rok temu, ale wysyp klonów Command & Conquera, Starcrafta oraz Warcrafta trwa i trwa - i nic nie wskazuje na to, by miał się w najbliższym czasie skończyć. Chciałoby się zakrzyknąć do tych wszystkich z łaski bożej programistów - "weźcie się do roboty i wymyślcie coś oryginalnego, a jeśli nie oryginalnego, to przynajmniej dopracujcie stare pomysły!!!". Nic więc dziwnego, że kiedy Dark Planet trafiło na moje biurko, prychnąłem niesympatycznie. Błąd!

Dark Plnaet to RTS jak się parzy - osadzony w przyszłości, kiedy to rasa ludzi szuka planety do kolonizacji i trafia na planetę zamieszkaną już przez dwie inne rasy - insektopodobne dreile i bliskie siłom natury sorini. Rozpoczyna się konflikt, a gracz musi opowiedzieć się po jednej ze stron i doprowadzić walkę do końca - czyli całkowitej dominacji planety.

Nie wypada rozpisywać się na temat zawartości kompaktu z Dark Planet w 2002 roku. Ile bowiem razy można opisywać tradycyjny sposób sterowania jednostkami, dostępne surowce (są ich 4, przy czym każda rasa wykorzystuje tylko 3 w różnych kombinacjach), mnogość budowli, produkujących kolejne mnogości czegoś tam - tym razem jednostek, ile razy można pisać o strategii sprowadzającej się do wyprodukowania jak największej liczby i jak najmocniejszych jednostek oraz wysłania ich na bazę wroga w frontalnym ataku. Niestety już nie można, bo wszystko to znasz i czytałeś nieraz.

To, co decyduje o sile Dark Planet, to fenomenalny sposób oprawy i realizacji schematów wytartych jak łokcie w marynarce profesora matematyki. Grafika w pełni trójwymiarowa przekonuje liczbą szczegółów i estetyką, dźwięk buduje napięcie i atmosferę, a każdy element dopracowano solidnie i bez zarzutu, choć może nie zawsze z iskrą bożą. Czyli - nic rewolucyjnego, ale wykonanie najlepsze, przynajmniej od dłuższego czasu.

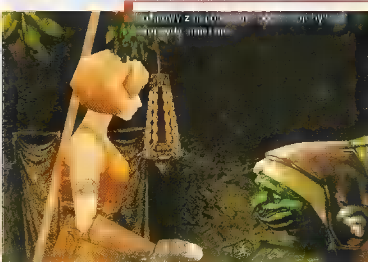
Borek



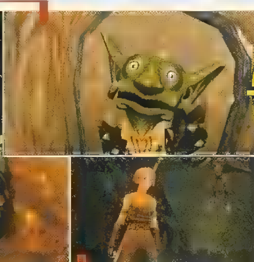
ocena

Mało oryginalnie, ale bardzo solidnie.

Producent: **Edgies**
Dystrybutor: **Ubi Soft**
Gatunek: **RTS**
Wymagania: **PII 450 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB**
Inne platformy: **nie**



[illegible]



Za humor w grze głównie należy winić skrzydlatego przyjaciela Skye.



ACTION TIPS BONUS

Cały czas uważnie rozglądaj się po lokacjach. W kilku momentach (np. egzotyczny zwierzak ukrywa się w drzewie na pierwszym etapie) będziesz potrzebował przedmiotów, które trudno wypatrzyć.

Skye to całkiem zgrabna babeczka.

Darkened Skye

Bardzo tanio, średnio dobrze, mało oryginalnie.



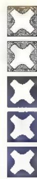
Porobiło się, oj, porobiło na tym lokalnym rynku gier komputerowych. Pamiętam jeszcze czasy, kiedy kupno oryginalnej gierki - w pudełku i z licencją - wiązało się z miesiącem wyrzeczeń, oszczędności i zaciskania pasa. Nie mówiąc już o tym, że w sprzedaży było np. siedem, wcale nie najlepszych gier. A teraz - proszę - półki sklepowe zastawione gorącymi tytułami, a większość w cenie niższej niż 100 złoty. A jeśli np. Warcraft III kosztuje 99 zł, gry słabsze i mniej znane z pewności...a kosztują dużo, dużo mniej. Tak jak i Darkened Skye, sprzedawane poniżej 30 złociszy (dwie płyty!!!).

Oczywiście za 30 złoty nie można spodziewać się większych rewelacji. Dlatego też jakość Darkened Skye nie zaskoczyła mnie wcale - po prostu średnia pozycja. I na dodatek mało oryginalna, bo TPP-ków, osadzonych w realiach fantasy, w których uproszczone elementy RPG i przygodówki przeplatają się z prostą akcją (skakanie po skalnych półkach i walka z tępawymi przeciwnikami), mieliśmy już tony. Tu dodano rzucanie czarów - ciekawe urozmaicenie.

Główną bohaterką jest sympatyczna dziewuszka. Zawód wykonywany: pasterka, która w dość nieoczekiwany dla siebie sposób zostaje wplątana w zawiłą intrygę. Stawką są oczywiście losy świata, a to, czym można go zbawić, to tęczowe artefakty i okrągłe magiczne talizmany o nazwie 'skittles'. To oczywiście nawiązanie do istniejących w naszym świecie cukierków - przykładów na takie puszczanie oczka do gracza jest tutaj dużo więcej, a ironia oraz humor niektórych wypowiedzi sprawiają, że gra mimo wszystko wyróżnia się spośród innych klonów Tomb Ridera.

Nie jest to jednak humor tak wysokich lotów, by zapomnieć o niezłej, ale nieuzależniającej grywalności, uproszczonej grafice czy nietrzymającej w napięciu fabule. Chciałoby się powiedzieć - jaka cena, taka gra. Mimo wszystko proporcje przyjemności, jaka płynie z gry, do kwoty, jaką musimy na nią wydać - są nawet więcej niż adekwatne.

Tomalla



ocena

Średni klon Tomb Raidera w świecie fantasy.

Producent: **Simon & Schuster**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **TPP**
Wymagania: **PII 350 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB**
Inne platformy: **nie**

Wirtualne dziewuszki: Już dawno nie mieliśmy w grach żadnej nowej porządnej babeczki. Najszybciej zauroczy nas chyba mroczna i tajemnicza bohaterka gry Blood Rayne. Tyle, że ona podobno lubi zapić wypieczony stek kielichem świeżo utocznej krwi. Żyleta!





Kiedy masz do sprzedania dużo cennych towarów, użyj wobec handlarza kilkakrotnie umiejętności Persuasion. Stracisz kilkadziesiąt sztuk złota, ale odzyskasz je z grubą nawiązką zaraz po transakcji.



ocena

Pełna rozmachu wizja gry RPG ograniczona możliwościami.

Producent:	Bethesda
Dystrybutor:	CD-Projekt
Gatunek:	RPG
Platforma:	PC
Wymagania:	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB
Inne platformy:	Xbox

Morrowind

Tobołek na plecy i w drogę. I nie zapomnij o mieczu...



Złotym Graalem, utopią komputerowych gier RPG, jest stworzenie takiego świata, w którym gracz mógłby zanurzyć się po sam czubek miecza. Bo jak dobrze odgrywać wymyśloną postać (a to przecież jest istota gatunku, nie przez przypadek nazwanego role-playing games), jeśli świat, w którym toczy się gra, narzuca bezsensowne ograniczenia i prowadzi gracza jak po sznurku od początku do końca? Z dotychczas wydanych gier RPG najdalej w tego typu symulacji poszła, stworzona przez firmę Bethesda, seria Elder Scrolls, której drugą część znamy jako Dagerfall - do dziś uwodzi wielu graczy bogactwem świata i wciąż nowymi przygodami (oczywiście generowanymi losowo). Morrowind to trzecia, długo oczekiwana część serii. Czy tym razem programiści z Bethesdy odkryli odpowiednią kombinację magicznych ingrediencji, jakie tworzą perfekcyjną grę role playing?

Pierwszy kontakt z grą zwala z nóg. Jeśli podczas pierwszej sesji poświęcisz Morrowindowi kilka godzin, wstaniesz od komputera z poczuciem, że w pudełku z grą znalazłeś boskie dzieło - przecież człowiek nie byłby w stanie zrobić czegoś tak oszałamiającego. Wejście w świat gry jest całkowicie bezbolesne i pozbawione zgrzytów - już u celu podróży budzisz się na statku przewożącym więźniów (a więc i ciebie). Schodzisz na ląd i podczas procesu rejestracji skazańców określasz własne imię, rasę (odpowiadając na pytanie "Skąd pochodzisz?") i parametry postaci. Przy czym sam możesz zdecydować, czy określasz je odpowiadając na kolejne pytania, czy w tradycyjny sposób, przydzielając punkty odpowiednim umiejętnościom i talentom. Po przejściu tych formalności stajesz w świecie gry, który co prawda ograniczony jest zaledwie do jednej wyspy, ale jest ona wystarczająco rozległa i odpowiednio gęsto zaludniona, by zapewnić ci przednią zabawę na wiele ponad 40 godzin grania. To całkiem nowy i fascynujący świat (w doskonałej oprawie graficznej i dźwiękowej), który - podczas tej pierwszej sesji - zdaje się żyć własnym życiem, gdzie ty sam jesteś tylko niewiele znaczącym trybikiem. Poznawanie go jeszcze utwierdza cię w tym przekonaniu, tym bardziej że autorzy gry zapewniają całkowitą swobodę. Jeśli chcesz, możesz spędzić dwa miesiące w grze na traperce czy polowaniu na bezbronnych, spasionych kupców. Wybór należy do ciebie i to przede wszystkim urzeka w pierwszym kontakcie z grą.

// Pierwszy kontakt z grą zwala z nóg. Jeśli podczas pierwszej sesji poświęcisz Morrowindowi kilka godzin, wstaniesz od komputera z poczuciem, że to boskie dzieło. //

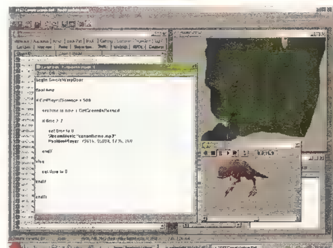


No i co, chłoptasiu? Już ci mamusia nie pomoże...

Dopiero później - niekoniecznie już w drugiej, na pewno jednak w którejś z kolejnych sesji zaczynasz dostrzegać, że Morrowind nie jest jednak diamentem bez skazy. Programiści z Bethesdy zrezygnowali z losowego generowania questów, zastępując po prostu ten system ogromną liczbą małych, ale dokładniej opisanych przygód, jakie określono z góry. Miało to na celu pogłębienie klimatu gry, ale ilość wyraźnie przerosła jakość i większość z nich jest mimo starań twórców powierzchowna, pobieżna oraz schematyczna. Budowaniu atmosfery nie służą też niezwiązane z żadną z przygód postacie, które przewijają się przez miasta i wioski Vvardenfell - strażnicy miejscy mają zawsze tę samą facjatę, a w rozmowach z przypadkowo napotkanymi obywatelami zbyt często pojawiają się analogiczne linie dialogowe. Podobnie jak część rozmów, tak bez zaangażowania gracz prowadzi także walkę. To prosty system, z wykorzystaniem klikania postaci przeciwnika, gdy jest odpowiednio blisko ciebie, i nie sprawia kłopotów, ale jednocześnie nie oferuje większych emocji. Rażą też pewne rozwiązania umożliwiające łatwe oszukiwanie (np. do wyłudzania złota od handlarzy).



Szkieletów nie może zabraknąć w żadnej grze RPG - także w Morrowindzie.



Do gry dołączono edytor, dzięki któremu możesz tworzyć własne przygody.

Na obronę Morrowinda można powiedzieć, że jego twórcy porwali się na zadanie niezwykle trudne, jeśli w ogóle wykonalne. Obecne możliwości komputerów nie pozwalają na odtworzenie właściwie funkcjonującego fantastycznego świat i każda próba musi wiązać się z pewnymi ograniczeniami. Morrowind to bardzo dobra gra RPG, jedna z lepszych na rynku, ale zbyt ambitna jak na możliwości twórców i naszych komputerów.

Tymo

Wysyp RPG: Morrowind to kolejna z doskonałych pozycji RPG. Otrzymaliśmy ją do rąk zaraz po Dungeon Siege'u, zaś w kolejce czekają już hity, takie jak Neverwinter Nights czy Icewind Dale II (oba z polską premierą zaraz po wakacjach). Kiedy w to wszystko grać?





Niezbyt to miły widok, ale lepiej się katapultować, niż zginąć.



Strzeż własnych pilotów jak oka w głowie - gdy ich stracisz, przegrasz!



Walki w starym stylu też się zdarzają, ale Viggen w starciu z SU 37 niestety nie ma szans.

Eurofighter Typhoon

Pokaż mateczce Rosiji, kto rządzi w powietrzu.



Nazwa firmy DID była przez wiele lat synonimem symulatorów dla najbardziej wymagających, jednak ich ostatnią grę przygotowano dla normalniejszych graczy. Dużo więcej tu akcji, a choć znaleźć też można smaczki, takie jak w pełni dynamiczna kampania, przejrzysty i intuicyjny interfejs - jest też jak najbardziej grywalna!

U podstaw gry legł fikcyjny konflikt z roku 2015, w którym to Rosja postanowiła najechać byłe republiki nadbałtyckie, a jakiś czas później uderzyć na Polskę i Islandię. Świat staje u progu trzeciej wojny światowej, a my - na czele garstki pilotów stacjonujących w Islandii - próbujemy zapobiec hekatombie, odpierając ataki Rosjan na tę niezwykle ważną strategicznie wyspę.

Grę rozpoczynamy od wyboru szóstki pilotów. Ci będą stanowili trzon naszych sił, warto więc zebrać takich, by mogli uzupełniać się umiejętnościami. Eurofighter to w końcu samolot wielozadaniowy, a dla pilota przechwycenie wyprawy bombowej to niezupełnie to samo, co obezwładnienie wyrzutni rakiet ziemia-powietrze. Pilotów wybieramy raz na całą kampanię i nawet po śmierci jednego z nich nie dostaniemy innego, a utrata wszystkich kończy się napisem Game Over.

Gdzie tu jednak symulator? Ano, w dowolnym momencie możemy wcielić się w dowolnego z naszych pilotów! Nie chce się nam startować? Czekamy, aż wzbije się w powietrze. Nie chcemy lądować? Po ukończeniu misji oddajemy go we władanie komputerowi, a ten posadzi samolot za nas. Preferujemy tylko walkę? Czekamy do chwili, gdy coś będzie się działo, czas wypełni przyspieszone tempo gry. Dodatkowo przed każdą misją (generowaną automatycznie przez komputer) zapoznajemy się z celami, zmieniamy uzbrojenie tudzież punkty nawigacyjne, ale i bez tego można bez problemów grać - ustawienia automatycznie są jak najbardziej do przyjęcia.

Z samymi lotem i walką, mimo dużego realizmu, powinni poradzić sobie nawet początkujący. Rzeczywiście Eurofighter jest tak zbudowany, by pilot mógł skupić się na wykonaniu zadania, a nie zmaganiu się z maszyną. I w grze jest zupełnie podobnie! Gorzej, że wiernie odtwarza umiejętności wroga - przez co walka nie jest zbyt prosta, zwłaszcza gdy stracimy rakiety. Na szczęście jednak nie każde trafienie kończy się śmiercią, a smaczki, takie jak oczekiwanie pilota na ratunek, pobyt w wrogim więzieniu czy odbicie przez drużynę SAS, tylko dodają grze pikanterii.

Wszystko to sprawia, że najnowszy tytuł firmy DID można z czystym sumieniem polecić wszystkim miłośnikom walk powietrznych. Dynamiczna kampania, przyjemny lot, pomocny komputer - jest to jeden z niewielu tytułów, w którym możemy skupić się na tym, co lubimy najbardziej - czy na samej walce, czy też locie od startu do lądowania.

StrangeOne



ocena

Ciekawy, niebanalny symulator.

Producent: **DID**
Dystrybutor: **Rage / Cenega**
Gatunek: **symulator**
Wymagania: **PIII 450 MHz, 96 MB RAM, akcelerator 16 MB**
Inne platformy: **nie**







W trakcie gry wciśnij [~] i wpisz 'powerup fiveminute' - przedłużysz czas o 5 minut. Jeśli wpiszesz 'powerup pikeflag' - na mapie pojawią się flagi oznaczające miejsca, w których kryją się ryby.



Najbardziej ekscytujące momenty to te, w których ryby pływają wokół przynęty. Złapią czy nie?

Matt Hayes Fishing

Zarzuć przynętę na najgrubszą rybę w jeziorze.



Nigdy nie rozumiałem tych, którzy odkryli u siebie żyłkę do wędkowania. Nie potrafiłem pojąć, skąd biorą się konflikty małżeńskie, kiedy mąż o 4 nad ranem wybiega w niedzielny poranek, by zamoczyć kij w jakimś zarośniętym stawie. Dlatego też, gdy na rynku pojawiła się gra Matt Hayes Fishing, złapałem za nią licząc na to, że dzięki niej zrozumiem jedną z największych tajemnic wszechświata. Poznałem!

W przeciwieństwie do podobnych tytułów (np. Sega Fishing), Matt Hayes Fishing to gra stworzona z myślą o zawodowcach - graczach, którzy nie tyle odrywają się od komputera, żeby powędkować, co odrywają się od wędki, żeby pograć na komputerze. Świadczy o tym choćby mnogość opcji, obszerny składzik sprzętu wędkarskiego (różnych modeli przynęt i spławików jest tutaj spokojnie więcej niż setka), odtworzenie ogromnego obszaru kilku hektarów sześciu jezior oraz ogólny poziom trudności gry. Ten nie przez przypadek nazywa się poziomem trudności, a nie np. łatwości. To frustruje. Wyobraźcie sobie, że przez pierwszą godzinę zabawy nawet nie zobaczyłem - nie mówiąc już o złapaniu na haczyk czy wyciągnięciu z wody - żadnej ryby. Żadnej! Dopiero kiedy bliżej zapoznałem się z instrukcją i zawartymi w grze poradami samego Hayesa, nauczyłem się odpowiednio dobierać przynętę, zarzucać ją w odpowiednich miejscach i operować wędką tak, by jakaś bogu ducha winna rybka podpłynęła do mojej pułapki. A gdy wreszcie złapałem tego pierwszego, marnego leszczyka, poczułem satysfakcję, że chciałem wstać o 4 nad ranem (a nawet o 3, a co!) i usiąść na brzegu jeziorka.

Matt Hayes Fishing wiernie oddaje wędkarski los, ale nie można tu mówić o realistycznym odwzorowaniu rzeczywistości z tego powodu, że oprawa graficzna - jak również - i na szczęście mniej istotna oprawa dźwiękowa - stoją na przeciętnym poziomie. To i inne słabości trójwymiarowego engine'u gry sprawiają (przenikanie obiektów itd.), że nie można w pełni rozkoszować się przyjemnościami płynącymi z wędkowania.

Tymo



ocena

Słabo wykonana, ale wierna symulacja wędkarstwa.

Producent: **EA Sports**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **sportowa**
Wymagania: **PII 266 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 4 MB**
Inne platformy: **nie**

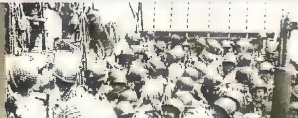
Ryby na PC: Matt Hayes ma praktycznie niewielką konkurencję na PC. Największą konkurentką jest gra Sega Bass Fishing - lepsza od Matt Hayes Fishing, ale niestety nie wydana oficjalnie w Polsce. Ale prawdziwe rybobranie i tak jest najlepsze.



[illegible] emocjonujących minut w całej grze.



Podczas gry wciśnij kwadrat, L1, kółko, R1, trójkąt, L2, Select, R2 - będziesz niepokonany.





Od czasu do czasu trafisz na ciężki sprzęt, który możesz samodzielnie użyć przeciw nazistom.



Takie niespodzianki, to nic miłego. Życzę szybkiego refleksu.



Zanim dojdziesz do tego bunkra, będziesz musiał przebrnąć przez ciężki ostrzał wroga.

Medal Of Honor: Frontline

Przygotuj się na lądowanie w piekle.



ocena

Doskonała grafika, niesamowity klimat, niedoskonałe sterowanie.

Producent: **Electronic Arts**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **FPP**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**



Medal Of Honor to tytuł, który przez długi czas znany był tylko i wyłącznie posiadaczom PlayStation. Pierwsze dwie części gry - Medal Of Honor i Medal Of Honor: Underground - zdobyły sporą popularność, nawet mimo edukacyjnego charakteru (patrz Edukacyjny Spielberg). Niedawno Medal Of Honor trafił też na PC - pod postacią Medal Of Honor: Allied Assault, i w tym przypadku sprzedawał się - zresztą nadal tak jest - bardzo dobrze. Medal Of Honor: Frontline, debiut w ramach serii na PlayStation 2, wiele zawdzięcza przede wszystkim wersji PC-towej. Znając obie gry (Allied Assault i Frontline) łatwo zauważyć podobieństwo graficzne, analogie między powtarzającymi się misjami i inne drobne szczegóły, które wskazują, że twórcy wersji na PS2 intensywnie korzystali zarówno z kodu, jak i z doświadczenia wyniesionego z pracy nad Allied Assault.

Nie znaczy to wcale, że Frontline jest po prostu PC-towym Medal Of Honor, choć sprzedawanym pod innym tytułem i na innej platformie. Nic z tego - to pełnoprawna samodzielna gra przygotowana specjalnie z myślą o PS2. Grę rozpoczyna misja, o której podczas tworzenia MoH mówiło się najwięcej - a więc lądowanie w Normandii. To świetne wprowadzenie do akcji - bez upiększeń ukazuje koszmar wojny; to misja, w której przez cały czas boisz się o kruche życie i najchętniej schowałbyś się gdzieś w okopie, nie wychodząc, aż cała ta zawierucha przeminie.

Misja D-Day na początku gry sprawia, że od razu po uszy zostajesz wciągnięty do świata gry. Ma to jednak i minus - żadna kolejna misja nie dostarcza aż tak intensywnych przeżyć - brakuje im po prostu rozmachu i poczucia zagrożenia, jakie charakteryzuje misję lądowania w Normandii. Zmianę charakteru kolejnych misji symbolizuje również inny bohater gry - nieznany chłystek o nazwisku Barnes, którym walczysz na francuskich plażach. Zastępuje on pułkownika sił specjalnych, Jimmy'ego Pattersona. A jako pułkownik sił specjalnych, wiadomo, że zamiast frontalnego ataku na siły wroga, dużo częściej będziesz się skradał, ukrywał i prześlizgiwał za plecami hitlerowców. To jednak współgra ze specyfiką PlayStation 2, a dokładniej kontrolera DualShock 2. Wiadomo bowiem nie od dziś, że joypad - nawet tak dobry jak DualShock 2 - nie jest najlepszym urządzeniem do obsługi gier FPP. W Medal Of Honor, mimo braku systemu autocelowania (co jakby nie było - jest niezaprzeczalną wadą), nie jest aż tak dokuczliwe, ponieważ ze względu na tajny charakter misji, jakie wykonuje Patterson, właściwie w żadnym momencie gry nie ma chaotycznej i przypadkowej strzelaniny, wymagającej precyzyjnego oraz szybkiego sterowania celownikiem. A kiedy masz czas, by wychylić się zza rogu i spokojnie wycelować, Dual Shock, który nie najlepiej sprawdza się w gatunku FPP, aż tak bardzo nie utrudnia zadania.

Przyznać jednak muszę, że Medal Of Honor: Frontline (zresztą podobnie jak PC-towy Allied Assault) to gra, którą można ocenić albo bardzo dobrze, albo bardzo źle - wszystko zależy od nastawienia i interpretacji pewnych rozwiązań w grze. Przykładem może być wspomniane już sterowanie, ale dużo bardziej widać to w przypadku wielkości map poszczególnych etapów; prowadzi przez nie tylko jedna i z góry narzucona droga. Sceptyk obruszy się twierdząc, że w każdej grze najważniejsza jest swoboda, kto inny zaś doceni, że takie potraktowanie sprawy umożliwiło wprowadzenie do misji skryptowanych wydarzeń (np. nagły atak samolotu, który eliminuje pół oddziału), w dużym stopniu budujących niezwykły klimat MOH: Frontline. Gra z założenia ma być traktowana jak iluzja II wojny światowej - w oprawie graficznej i dźwiękowej, jaka stoi na oszałamiającym poziomie. Najlepszy FPP na PS2? Nawet jeśli nie - to plasuje się bardzo blisko.

TyMo

Edukacyjny Spielberg: Seri• Medal Of Honor wymy•li• Steven Spielberg, który m•odszym graczom pracuj•c na "Szeregowcem Ryanem" wpad• na pomys• serii gier, przedstawiaj•cej autentyczne zmagania bohaterów II wojny •wiatowej. Z tego te• powodu misje w serii bazuj• na autentycznych wydarzeniach.

Final Fantasy IV - słaba grafika, niesamowita fabuła.

Zarówno FFIV, jak i FFV wzbogacono o animacje, jakich nie było w wersji na SNES.

ACTION TIPS BONUS

Jeśli nie chcesz walczyć z Gilgameshem w FFV, nie otwieraj skrzyni znajdującej się w pokoju, poprzedzającym komnatę X-Deatha. Gilgamesh to trudny przeciwnik, więc warto o tym pamiętać.

Final Fantasy Anthologies

Klejnoty gatunku wykopane z bardzo starego skarbca.

Final Fantasy Anthologies to projekt - wydawać by się mogło - pozbawiony szans na powodzenie. Z pokerowym wyrazem twarzy i pełnym przekonaniem sprzedawać graczom w 2002 roku gierki z 16-bitowych konsol napisane ponad 10 lat temu?!? Żarty? Wymysł szaleńca? Okazuje się, że nie, choć raczej nie do każdego trafi owa nostalgiczna podróż niemal do źródeł fascynacji japońskimi grami RPG.

W skład Final Fantasy Anthologies wchodzą dwie gry - Final Fantasy IV i Final Fantasy V (według japońskiej numeracji; w Ameryce Final Fantasy V nie wydano, a Final Fantasy IV miało po tytule rzymską dwójkę). Dwie gry, które w niczym nie przypominają tego, co możemy obecnie obserwować na ekranie, grając w Final Fantasy X. Nie ma efektownych animacji na VD ani udźwiękowionych dialogów, nie ma teksturowanych i trójwymiarowych postaci. Są za to popiskiwania udające muzykę, proste ikony wyrażające emocje postaci oraz dwuwymiarowe pole akcji w 16 kolorach. I do tego fabuła, która sprawia, że nie sposób oderwać się od ekranu przez kilkadziesiąt godzin.

Final Fantasy IV i Final Fantasy V przeniesiono na PlayStation bezpośrednio z Super Nintendo, dodając jedynie króciutkie animacje. Port ten jest tak bezpośredni, że wydaje się, iż cała operacja polegała po prostu na napisaniu emulatora SNES na PlayStation. Jeśli tak było w istocie, można programistom zarzucić zbyt wolne działanie finalnego produktu - co prawda, tempo, w jakim zmieniają się ekrany czy kwestie dialogowe, wiernie oddaje szybkość działania tych gier na Super Nintendo, jednak w nowym milenium myśli i działa się już dużo szybciej, zatem można to było poprawić. Samym grom jednak, jak i ich oryginalnym twórcom należą się wyrazy uznania, bowiem ograniczeni niewielkimi jak na dzisiejsze standardy możliwościami sprzętowymi, stworzyli gry, które jak na razie dobrze przechodzą próbę czasu. Mimo braku zaawansowanej oprawy absorbują, wciągają i pozwalają przeżyć wspaniałe doświadczenie. Odpowiedz sobie, co jest dla ciebie ważniejsze.

Tomalla



ocena

Oldschoolowe gry RPG dla oldschoolowych graczy.

Producent: **Square**
Dystrybutor: **Sony Poland**
Gatunek: **RPG**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **SNES**

ACTION TIPS BONUS

W głównym menu wybierz skills mode, po czym wciśnij jednocześnie X, Y, górę w gałce kontrolnej i dół na C-padzie. Wybierz nową opcję, jaka się pojawi, po czym wciśnij kolejno lewo, prawo, lewo, prawo, X, X, prawo.



Kiedy grasz w trybie street, pojedynki są bardziej zażarte.



Nie ma to, jak porządnie zapakować po ciężkim dniu w szkole czy pracy.



Akcje pod koszem można rozgrywać taktycznie na wiele różnych sposobów.

NBA Courtside 2002

Zagraj w koszykówkę z samym Kobe Bryantem.

NBA Courtside pojawiło się już jakiś czas temu, a w naszym magazynie jeszcze jako zajawka tego, czym bawią się Amerykanie po premierze GC. Teraz nadarzyła się wreszcie okazja, by zagrać w pierwszą na GameCube'a symulację koszykówki - i porównać pierwsze wrażenie z ostatecznym produktem.

Gra oferuje kilka różnych trybów rozgrywki, w ramach których będziesz mógł m.in. rozegrać profesjonalny mecz na hali, towarzyskie spotkanie w stylu 'street basketball', poćwiczyć elementy gry i wziąć udział w konkursie rzutów za trzy punkty. Drużynę możesz wybrać spośród wszystkich tych, które grają w lidze NBA - najważniejsze są oczywiście Jeziorani z Los Angeles, czyli L.A. Lakers, i zespół, w którym występuje uwieczniony na okładce gry Kobe Bryant.

Mecze tu rozgrywane są szybkie i dynamiczne. Dużo dostępnych zagrywek i dobre obłożenie przycisków joypada powodują, że akcje pod koszem poprowadzić można na wiele sposobów. Myślę, że wszyscy fani koszykówki będą zadowoleni z faktu, że gra nie ogranicza się jedynie do prostych podań czy rzutów. Wierne odtworzenie zasad gry w koszykówkę podczas spotkań halowych ucieszy fanatyków realizmu, a zręcznościowy charakter rozgrywanych na asfaltowych boiskach (np. pojawianie się na boisku sfer, z których rzut liczony jest podwójnie lub potrójnie) spotkań przysporzy satysfakcji tym, dla których liczą się emocje i nagłe zwroty akcji.

W chwili obecnej NBA Courtside to najlepszy - bo jedyny - wybór dla fanów kosza i posiadających GC. Gra rzeczywiście zasługuje na popularność, choć obawiam się, że nie sprosta konkurencji z nadchodzącymi tytułami, takimi jak np. NBA 2K2. Wynikać to może z nie do końca dopracowanej oprawy graficznej - zbyt mało szczegółów, momentami kanciaste animacje - i to również nie pozwala wystawić NBA Courtside najwyższej oceny. Ale "czwórka" to chyba i tak nieźle?

Borek



ocena

Bardzo dobra, choć niepozbawiona wad koszykówka.

Producent: **Nintendo**
Dystrybutor: **Lukas Toys**
Gatunek: **sportowa**
Platforma: **GCN**
Multiplayer: **tak (2 osoby)**
Inne platformy: **nie**

Retro hity: Final Fantasy Anthologies to nie koniec trendu odgrzewania starych przebojów. W chwili obecnej Square zapowiada jeszcze Chrono Triggera, świetny RPG z elementami podróży w czasie.



Animacja zawodników czasem szwankuje.



Przy odpowiednim ustawieniu kamery mecze wyglądają jak transmisje TV.



Inaczej niż w innych grach piłkarskich, tutaj wiele zależy od kiwek, które wykonujesz gałką odpowiedzialną za sterowanie. Opanuj sztukę wymijania przeciwnika, ćwicząc z kolegą.



This Is Football 2002

Kolejna szansa, by uratować imię polskiej piłki.

ocena
Dobra gra piłkarska z wyjątkowo korzystnym przelicznikiem cena/jakość.

Producent:	**Team Soho**
Dystrybutor:	**Sony Poland**
Gatunek:	**sportowa**
Platforma:	**PS2**
Multiplayer:	**tak (2 osoby)**
Inne platformy:	**nie**

Nie ma się już co rozpisywać nad grą polskiej reprezentacji na Mistrzostwach Świata - odpadliśmy i koniec. Fakt jednak pozostaje faktem, że Mistrzostwa w ogromny sposób wpłynęły na popularność gier komputerowych, których tematem stała się piłka nożna. Podejrzewam, że to właśnie z tego powodu Sony zdecydowało się umieścić w serii Platinum This Is Football 2002. Seria Platinum gwarantuje grze niską cenę, dzięki czemu staje się niezłą alternatywą dla ISS i FIFA World Cup.

TIS 2002 jest gorsza od wymienionych wcześniej tytułów - nieco mniej realistyczna od nich, mniej grywalna od ISS i bez szlifu graficznego, jaki znamy z ostatniego wcielenia FIFA. Różnice te jednak nie wydają się kolosalne, wręcz przeciwnie - w przypadku pewnych elementów gry (np. opcje i tryby rozgrywki, opcje menedżerskie) trudne do wychwycenia. Mecze można rozgrywać jako spotkania towarzyskie albo część większego turnieju - ligi (m.in. angielskiej, niemieckiej i francuskiej), Mistrzostw Świata, Mistrzostw Europy. Szczególnie ucieszył mnie doskonale dobrany poziom trudności gry - najniższy pozwala na zapoznanie się ze sterowaniem i stylem, ale nie doprowadza do sytuacji takich jak w FIFA-ch, gdzie początkujący gracz wygrywał bez trudu z dużo mocniejszą drużyną. Ilość dostępnych zagrywek i podań również robi wrażenie - nigdzie wcześniej nie spotkałem się np. z możliwością markowania faulu, by wymusić rzut wolny czy karny.

Najsłabszym elementem gry bez wątpienia jest szata graficzna. Ta w dużym stopniu obniża ocenę, bowiem z kolei do udźwiękowienia właściwie nie można mieć zarzutów, a grywalność stoi na nieoczekiwanie wysokim poziomie. Szkoda, że niedopracowano tego elementu - modelom piłkarzy na pewno przydałoby się jeszcze nieco poligonów i klatek animacji więcej. Ale jeśli chcesz zagrać w piłkę na PS2, a brakuje 100 zł na "fifę", TIS 2002 raczej nie powinien zawieść.

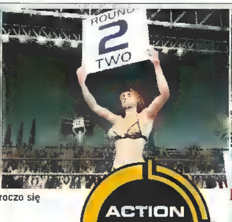
Tymo



Sposób, w jaki bokserzy reagują na uderzenia, stoi na wysokim poziomie.

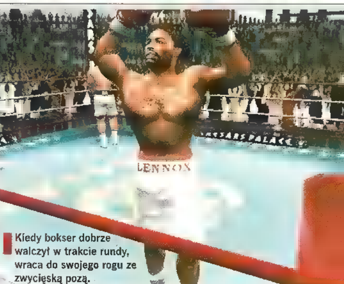


Kiedy cię znokautują sędzia przez chwilę uroczo się rozmywa.





Po ukończeniu gry ukaże się nowe menu z cheatami, gdzie możesz wybrać m.in. teleportację. Twoi przeciwnicy będą naprawdę zdziwieni, kiedy zaczniesz z niej korzystać.



Kiedy bokser dobrze walczył w trakcie rundy, wraca do swojego rogu ze zwycięską pozą.

Knockout Kings 2002

Strzel w pysk Lennoxowi Lewisowi.

ocena
Solidny boks, wadliwy przez nieprzemyślany system sterowania.

Producent:	**EA Sports**
Dystrybutor:	**Cenega**
Gatunek:	**sportowa**
Platforma:	**PS2**
Multiplayer:	**tak (2 osoby)**
Inne platformy:	**Xbox**

Walki bokserskie to temat wdzięczny, ale stosunkowo rzadko eksploatowany przez twórców gier komputerowych. Pewnie dlatego, że dzisiejszy zawodowy boks wykracza poza opis sportowej dyscypliny i stał się telewizyjnym show, gdzie najważniejsze okazują się skandale, a bohaterami kryminaliści i niezrównoważeni psychicznie mięśniacy. Na szczęście negatywnych aspektów boksu nie uświadczysz w Knockout Kings 2002 - grze firmy EA Sports, znanej ze ścisłego przestrzegania zasad politycznej poprawności.

Tytuł w tłumaczeniu na polski brzmi "Mistrzowie Nokautu", niech was zatem nie dziwi, że znajdziecie tu największych fighterów w historii tego sportu - od Aliego, przez Fraziera, Holyfielda aż po Lennoxa Lewisa. Wybierając jedną z tych legend lub też tworząc własnego boksera, możesz stanąć do pojedynczego pojedynku lub do trybu kariery. Jak widzicie, trybów rozgrywki jest niewiele, choć z drugiej strony, czy grze bokserskiej potrzeba czegoś więcej?

Podczas walki kierujesz zawodnikiem lewą gałką, używając przycisków z góry i z przodu joypada - do zadawania ciosów. Sterowanie jest proste i nie wymaga długiej nauki, z kolei umożliwia dość intensywne trzaskanie przeciwnika. Tragicznie jednak rozwiązano kwestię uników, które również wykonuje się lewą gałką - tyle tylko, że przy jej minimalnym wychyleniu. To niezwykle nieporęczne rozwiązanie - zamiast swobodnie operować gałką, uważasz na każdy ruch. Lepiej sprawdziłby się system, w którym jeden z przycisków przechodziłby w tryb uników. Oczywiście do rozwiązania zaproponowanego przez EA Sports można się przyzwyczaić, ale bywają chwile, kiedy niezmiernie to irytuje. Poza tym wadą jest tu także sztuczna inteligencja przeciwników - wszystkich można bowiem pokonać, stosując jeden prosty patent. Ale uwaga - pożyczyłem grę koledze i następnego dnia oddał mi ją oczarowany. Stwierdził też, że dawno się tak z kumplami nie bawił. Rzeczywiście jako party game - szczególnie dla facetów - Knockout Kings 2002 to gra oferująca wiele satysfakcji. Jeśli zatem masz kumpli chętnych do bitki - polecam!

Borek

Platynowe hity: This Is Football 2002, to jeden z mniej znanych tytułów należących do serii Platinum. Na PS2, w ramach tego cyklu kupicie między innymi takie hity jak Gran Tourismo 3, Tekken Tag Tournament czy Dead Or Alive 2. A wszystko niewiele droższe od 100 PLN.

Strzelanina na pokładzie samolotu to preludium do walki o spadający spadochron w powietrzu.



W menu głównym podświetl Load Game. Wciśnij i przytrzymaj [L3] i [R3] i naciśnij krzyżyk.

Na twojej drodze staną nie tylko ludzie, ale i sprzęt zmechanizowany oraz dzikie bestie.

The Operative: No One Lives Forever

Nie całkiem agent 007, ale kiedy ją zobaczysz, krzykniesz "ooo"!!!

ocena
Dobry i niestandardowy, ale słaby graficznie FPP.

Producent: **Sierra**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **FPP**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **PC**


Nie całkiem mogę zrozumieć, jaki sens tkwi w wydawaniu na PlayStation 2 kolejnych konwersji gier z PC - PS2 to przecież platforma, która doskonale radzi sobie bez FPP-ów i RTS-ów z blaszaka. Muszę jednak przyznać, że konsolowa wersja No One Lives Forever, poza grafiką, niczym nie ustępuje oryginałowi.

Krótkie przypomnienie - NOLF to gra z gatunku FPP, w której główną bohaterką jest Cate Archer, dawniej złodziejka, obecnie zaś agentka tajnej rządowej instytucji UNITY. Ta walczy z przestępcami zrzeszonymi w organizacji HARM. W momencie gdy rozpoczyna się gra, ktoś systematycznie eliminuje agentów UNITY - morderca i motywy jego działania to oczywiście zadanie Cate. A nie będzie ono łatwe, bowiem przed końcem gry będziesz musiał, kierując piękną agentką, przejść aż 60 etapów, z których część powstała specjalnie z myślą o wersji PS2.

W No One Lives Forever w twórczy sposób odwołano się do schematów gatunku. Grę wzbogacono elementami zbierania dowodów przestępstw popełnianych przez HARM, etapy są zróżnicowane (jeden rozgrywa się np. w powietrzu i jest odtworzeniem znanej z wielu filmów sensacyjnych walki o spadochron) - czasem wymagają szybkiego strzelania, kiedy indziej skradania się i walki z ukrycia. Grając w NOLF, naprawdę trudno się nudzić.

Niestety od sporej grywalności i zaskakująco użytecznego jak na gatunek (i ten kontroler) sposobu sterowania, znacznie odstaje grafika - zdecydowanie bardziej funkcjonalna niż fantastyczna. Być może jest to zabieg celowy, który miał stylizować grę na lata 60, ale niektóre obiekty (np. samochody) tak uproszczono, że właściwie niczym nie różnią się od wyglądu pudełka na buty. Na szczęście postacie wykonano i animowano lepiej, ale nawet przez chwilę grafika nie wychodzi ponad średni poziom. Jak na tę platformę - dużo poniżej możliwości sprzętowych.

Tomalla


Sposób przedstawienia pojedynków bokserskich oszałamia telewizyjnymi efektami.



By mieć dostęp do wszystkich ukrytych zawodników (w tym Mike'a Tysona), musisz wygrać wszystkie pojedynki jednym z dostępnych bokserów.


Pięści uderzające w szczęki to nie jedyna atrakcja gry. To wszystko się buja...!!!


To krwawy sport dla prawdziwych mężczyzn. Nie ma tu miejsca na łzy.

Mike Tyson Heavy Weight Boxing

Bestia znowu na ringu

ocena
Szybki zręcznościowy boks z oszałamiającą oprawą graficzną.

Producent: **Codemasters**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **sportowa**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak (2 osoby)**
Inne platformy: **nie**


Czasem - szkoda, że nie zawsze - już samo obejrzenie okładki gry wiele mówi o niej samej. Porównaj np. recenzowane w tym numerze Knockout Kings 2002 i Mike Tyson Heavyweight Boxing. Na okładce KK 2002 prawicą zamachuje się sam Muhammad Ali, na drugiej - jak niełatwo się domyślić - żelazny Mike "Bestia" Tyson. To, co różni tych bokserów, dzieli też te gry. Jedna jest stonowana, wymaga opanowania techniki i długiego treningu, druga błyska jak neony w Las Vegas, stawia na naparzankę i oferuje wielkie krwawe widowisko. Zgadnij sam, która jest która.

Już od pierwszych chwil spędzonych przy ekranie menu głównego widać, że zespół Codemasters postawił przede wszystkim na oszałamiającą oprawę tak graficzną, jak i dźwiękową. Z głośników ciągle rozbrzmiewa energetyzujący, bujający hip-hop, a grafika soczyście oddaje medialny spektakl, jakim stał się boks od czasu słynnego pojedynku 'Thrilla In Manilla' między Foremanem i Frazierem. Efektowne ujęcia kamer, ekscytujące powtórki, krzyczący na cały głos komentator i porady kibiców siedzących wokół ringu podgrzewają atmosferę starcia dwóch killerów w rękawicach. Walki są krwawe i właściwie w każdej co najmniej jeden z zawodników schodzi z ringu z poharataną twarzą. Poza tym są efektowne - właściwie każda walka kończyła się nokautem. Są też szybkie, bowiem statystyki po meczu ukazują setki zadanych ciosów. Starcia te są niestety bardzo mało realistyczne, właściwie nie dają szansy, by zastosować jakąkolwiek inną strategię niż ciągłe parcie do przodu i zadawanie jak największej liczby ciosów. Nie zmienia to jednak faktu, że starcia te są też bardzo grywalne. To oczywiście zasługa - poza przykuwającą do ekranu grafiką - prostego, ale dającego dużą kontrolę nad zawodnikiem sterowania. Z tego też powodu jest to gra dla tych, którzy bardziej czują się jak Mike niż Ali.

Jah Jah

Z PC na PS: Choć w redakcji Action Plusa nie całkiem pochwalamy takie praktyki, już wkrótce czekają nas premiery kolejnych FPP przeniesionych z PS. Będą to Soldier Of Fortune i Star Trek Elite Force. Oba tytuły w przystępnej cenie wyda w Polsce CD-Projekt.

Największa przygoda lata

Asterix & Obelix

MISJA KLEOPATRA

W KINACH OD 19 LIPCA

www.asterix-i-obelix.spi.pl

onet.pl



MINIMAX





Radio ZET



[illegible] wilk zamieni [illegible] Wind [illegible]



Kamera nieustannie bliska towarzyszy wymianie ciosów.



Jak w każdej porządnej bijatyce, tak i tu mamy małych oraz dużych, chudych i grubych, niebieskich i zielonych...

ACTION TIPS BONUS

Kiedy ukończysz grę trzy razy, uzyskasz dostęp do nowego trybu gry, w którym będziesz mógł wybrać własnych wojowników - dzieciaków.

Bloody Roar

Dzikie bestie zamknięte w kla... kostce.

ocena

Najlepsza - bo jak na razie jedyna - bijatyka na GCN.

Producent: **Activision**
Dystrybutor: **LEM**
Gatunek: **bijatyka**
Platforma: **GCN**
Multiplayer: **tak (2 osoby)**
Inne platformy: **PS2**



Jak dowodzi historia branży gier komputerowych, kiedy na rynku pojawia się nowa konsola, jej twórcy zawsze starają się sprawić, by szybko - najlepiej jako tytuł startowy - pojawiła się w sprzedaży dobra bijatyka. Pozycje, takie jak Tekken Tag Tournament i Dead Or Alive 3, w znaczny sposób wpłynęły na zwiększenie sprzedaży konsol, takich jak PlayStation 2 czy Xbox. Podobnie miało być w przypadku GameCube'a, niestety ten beat-em up, na który wszyscy czekają - Soul Calibur 2 - mocno się spóźnił, przez co ciężar walki z konkurencją spadł na Bloody Roar - w chwili obecnej jedyną bijatykę dostępną na GC. Jak sobie radzi? Nieźle...

Bloody Roar to gra, która potrafi zaskoczyć. Po jej uruchomieniu nie spodziewasz się wiele - co najwyżej zwykłego i prostego lania po mordach. Ale szybko okazuje się, że jest tu dużo, dużo więcej. Największą atrakcją gry jest na pewno to, że w przedstawionym w niej pojedynku udział biorą niezwykli zawodnicy - fighterzy, którzy w każdej chwili mogą się zamienić w dziką bestię. Transformacje przeprowadzasz niezwykle prosto; wystarczy raz nacisnąć klawisz, pod warunkiem jednak, że pasek energii bestii jest naładowany. Rozwiązanie to zwiększa niemal dwukrotnie liczbę dostępnych ciosów i w znacznym stopniu wzbogaca taktykę walki. Inne plusy gry to interaktywne, niekiedy dwupoziomowe areny, sporo trybów gry i poukrywanych bonusów oraz dopracowana oprawa graficzna, która dowodzi, że GC jest może mały pod względem gabarytów, ale wielki pod względem mocy obliczeniowej.

Twórcy Bloody Roar nie uniknęli mimo wszystko kilku drobnych wad. Kamera przedstawiająca walkę zbyt blisko trzyma się zawodników, przez co walkom brakuje rozmachu i dystansu. Jestem również przekonany, że joypad GameCube'a można znacznie lepiej wykorzystać - obłożenie przycisków w Bloody Roar jest co prawda poprawne, ale niezbyt wygodne. Mimo to nie zmienia to faktu, że posiadacze GC nie mają się czego wstydzić - Bloody Roar to bardzo dobra bijatyka.

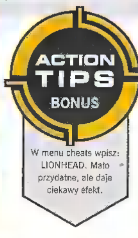
Tomalla



[illegible] widocznych na ekranie obiektów.

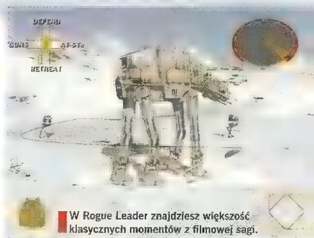


Nieważne, czy w przestrzeni kosmicznej, czy na powierzchni planet - gra wygląda doskonale.



ACTION TIPS BONUS

W menu cheats wpisz: LIONHEAD. Mało przydatne, ale daje ciekawy efekt.



W Rogue Leader znajdziesz większość klasycznych momentów z filmowej sagi.

Rogue Squadron II: Rogue Leader

Poczuj moc GameCube'a.

ocena

Doskonały graficznie symulator ze świata "Gwiezdnych Wojen".

Producent: **LucasArts**
Dystrybutor: **Lukas Toys**
Gatunek: **symulacja**
Platforma: **GCN**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**



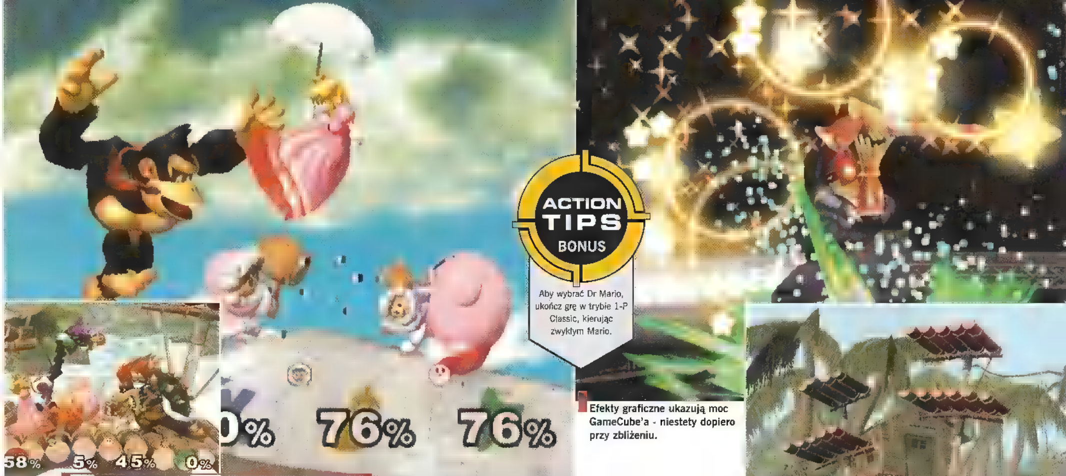
Jeszcze zanim GameCube trafił do Europy, z gier dostępnych na tę konsolę najwięcej mówiło się i największe poruszenie oraz emocje wywoływał jeden tytuł - Rogue Leader. Kontynuacja doskonałego kosmicznego symulatora, osadzonego w realiach "Gwiezdnych Wojen", miała w pełni ukazywać możliwości nowej konsoli Nintendo, jak też wprowadzać graficzny standard, do którego porównywane będą wszystkie kolejne tytuły. Rogue Leader trafił już do sprzedaży w Polsce i powiem wam, że nie przez przypadek. Od chwili wprowadzenia tytułu na sklepowe półki, sprzedaż samych konsol wzrosła jeszcze bardziej. Rogue Leader to gra naprawdę świetna - w pełni wykorzystuje duże możliwości GameCube'a.

Na początek jednak - zaraz po prześmiesznym intro - czeka cię zawód. Gra oferuje tylko jeden tryb rozgrywki, tzn. kampanię, w której przechodzisz ustaloną kolejnością coraz trudniejsze i coraz bardziej złożone misje. Rozwiązanie dziwne i trudne do pojęcia, ale taka była wizja programistów z System 7. Misje to jednak majstersztyk - każda z nich to kilkunastominutowa dawka adrenaliny. Dzięki prostemu sterowaniu i luźnemu podejściu do zasad fizyki gwiezdnymi myśliwcami kieruje się niezwykle łatwo, co umożliwia skupienie się na akcji. Misje bazujące na motywach filmowych części sagi są wielozadaniowe i rozbudowane, a dzięki niesamowitej oprawie graficznej oraz dźwiękowej wyglądają i brzmią nie gorzej niż w obrazach filmowych. Warto przekonać się na własne oczy - to, co dzieje się na ekranie (dużego, dobrego telewizora), zapiera momentami dech. Modele gwiezdnych wehikułów są niezwykle szczegółowe, a trójwymiarowe efekty wybuchów czy strzałów z laserа wyglądają doskonale - poza tym cały czas obserwujesz kilkadziesiąt różnych obiektów. Atak na Gwiazdę Śmierci nigdy wcześniej nie wyglądał tak dobrze jak tutaj nawet w filmie!

Ostateczną ocenę obniża tylko oferowany jeden tryb gry, żywotność gry przedłużają co prawda sekrety, ale przecież nie każdy gracz odkryje je.

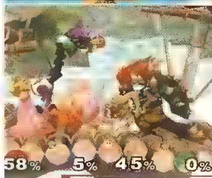
Tomalla

Moc w kostce: Kolejne gry ze świata Gwiezdnych Wojen, którą trafią na GameCube'a to Star Wars: The Clone Wars i Star Wars: Bounty Hunter. Szczególnie ciekawie zapowiada się ta druga, w której gracz wcieli się w Fetta, łowcę nagród z dzikiego zachodu świata Gwiezdnych Wojen.

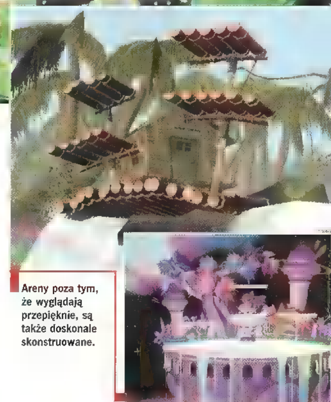


Aby wybrać Dr Mario, ukończ grę w trybie 1-P Classic, kierując zwykłym Mario.

Efekty graficzne ukazują moc GameCube'a - niestety dopiero przy zbliżeniu.



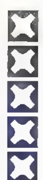
Kiedy walczą ze sobą cztery osoby, zabawa jest naprawdę wyśmienita.



Areny poza tym, że wyglądają przepięknie, są także doskonale skonstruowane.

Super Smash Melee Bros.

W końcu masz okazję, by natrzaskać Pokemonowi.



ocena

Prosta, ale niesamowicie wciągająca i grywalna bijatyka z ulubionymi postaciami.

Producent:	**Nintendo**
Dystrybutor:	**Lukas Toys**
Gatunek:	**bijatyka**
Platforma:	**GCN**
Multiplayer:	**tak (4 osoby)**
Inne platformy:	**nie**

Obecna polityka wydawnicza firmy Nintendo może budzić pewne obiekcje. Gier na GameCube'a przybywa, ale wciąż są to tylko 3-4 nowe tytuły miesięcznie (sytuacja ta jest szczególnie dotkliwa w Europie), a większość z nich to albo tytuły znane z innych platform (Bloody Roar, Burnout), albo kontynuacje, czy też ulepszone i usprawnione wersje gier z Dreamcasta (Sonic Adventure 2) czy z Nintendo 64 (Rogue Leader). Gdzie nowe wspaniałe exclusive'y, na które czekamy od daty premiery konsoli? Jeszcze w trakcie produkcji - na razie więc musimy pozostać przy tym, co wielkie N zachce nam udostępnić. Ale mówiąc szczerze, przy takich grach jak Super Smash Melee Bros. (swoją drogą, kolejna konwersja z N64) trudno narzekać na Nintendo. Dużo lepiej będzie, jeśli po prostu skupimy się na graniu.

Pomysł na Super Smash Melee Bros. jest doprawdy szalony - od razu czuć, że grę robili japończycy. Tytułowe Smash Melee to nic innego jak turniej, w którym biorą udział wszystkie postaci znane ze starszych gier oraz innych produkcji Nintendo. Mamy zatem Pokemony, Linka z Zeldy, mamy nieśmiertelnych braci Mario, Donkey Konga, księżniczkę Peaches i jeszcze kilkanaście innych postaci (część z nich ukryta jest na początku gry). Każdy z tych bohaterów to prawdziwa żywa historia świata elektronicznej rozrywki i już sam fakt, że wszyscy oni są dostępni w jednej grze - to nie lada gratka. A to, że nie pojedynkują się na wesołkowate piosenki czy kto wskoczy na wyższą platformę - to dodatkowa atrakcja. Bo zapewniam, że nie ma nic lepszego od strzaskania paszczy Pokemona jednym z braci Mario!!!



Grając zdobywasz figurki postaci z gier Nintendo. Kompletna kolekcja wygląda okazale.

Super Smash Melee Bros. to bijatyka mocno uproszczona - na ekranie opcji można ustawić taki tryb gry, w którym do zadawania ciosów służy tylko jeden przycisk. Mimo to liczba ciosów, jakie możesz wykorzystać w tych pojedynkach na śmiech i życie, jest zaskakująco duża. Szczególne wrażenie robią przede wszystkim ciosy specjalne, unikalne dla każdego z wojowników - np. Kirby połyka na chwilę przeciwnika. Poza ciosami i kopniakami możemy używać także przedmiotów, które pojawiają się na ekranie w losowych momentach. Tych również jest sporo - od parasolki po bombkę, co powoduje, że podczas walki cały czas coś się dzieje i ta jest emocjonująca do ostatnich sekund; ■ dopóki nie dojdzie do nokautu, przewaga może się nagle przechylić na jedną lub drugą stronę.

Naparzanie łapkami, szpilkami i szponami po pyszczkach, twarzyczkach i paszczach odbywa się w jednym z wielu dostępnych w grze trybów. W stosunku do oryginału znacznie rozbudowano tryb gry dla jednego gracza, ale nadal Super Smash Melee Bros. to przede wszystkim gra dla większej liczby osób - co najmniej dwóch, a najlepiej czterech. Możliwości ustalenia różnych parametrów rozgrywki są właściwie nieograniczone - wszystkie zasady takiego pojedynku można samodzielnie zdefiniować. Z tego względu nawet długo po tym, kiedy już przestaniesz grać w Super Smash Melee Bros. w trybie single, gra będzie głównym punktem programu spotkań z kumplami. Jest prosta w obsłudze i każdy, nawet zupełny nowicjusz, pojmie jej zasady w minutę, a ogromna grywalność przykuje do ekranu na długie godziny.



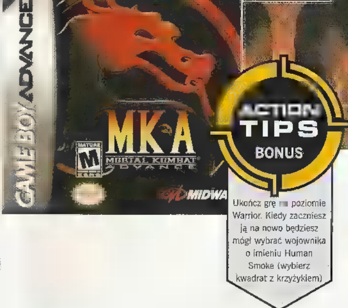
Szczegółowość grafiki postaci robi bardzo duże wrażenie.

Oprawa - szczególnie graficzna - Super Smash Melee Bros. to rzecz w ocenie dość kontrowersyjna. Co prawda, podczas zbliżeń i powtórek szczegółowość grafiki oraz możliwości zastosowanego w grze engine'u robią niesamowite wrażenie, ale podczas pojedynków nie są one w pełni wykorzystane ze względu na dość duże oddalenie kamery od pola walki. W przypadku małych (bo widzianych z oddalenia) postaci szczegółów za bardzo nie widać, zatem układy GCN specjalnie się nie przegrzewają. Nie można natomiast nic zarzucić ścieżce dźwiękowej, która dobrze oddaje klimat zwariowanych pojedynków.

Kupić, nie kupić? Oczywiście kupić! To gra, którą będziesz odpalał na GCN przez długi, długi czas. I jeśli masz znajomych, raczej nigdy się nie znudzi.

 **Borek**

128-bitowy Starfox: Nintendo planuje nadal eksploatować popularne i lubiane postacie znane z gier firmy na SNES-a, GameBoya i N64. Wszyscy bardzo czekają na dwie takie gry na GameCube'a - Zeldę (bajkowy, epicki RPG) i Starfoxa (komiksowy symulator kosmiczny). Premiery jeszcze w tym roku!!



ACTION TIPS BONUS

Ukończ grę [illegible] poziomie Warrior. Kiedy zaczniesz ją na nowo będziesz mógł wybrać wojownika o imieniu Human Smoke (wybierz kwadrat z krzyżykiem)





Gra niczym nie ustępuje poprzednim wersjom.

Mortal Kombat Advance



W 1992 roku Midway wydało grę zatytułowaną Mortal Kombat. Oryginalność i niepowtarzalność tej stosunkowo prostej bijatyki polegała na tym, że postacie w grze wyglądały jak żywi ludzie, a ich ruchy nie odbiegały znacząco od zachowań fighterów na ringu w rzeczywistości (pomijając oczywiście combosy). :) W sumie wydano cztery części oraz kilka dodatków. W ocenie większości graczy pozycja ta skończyła się na drugiej części MK. Kolejne były tylko wtórnymi kalkami wcześniejszych pomysłów.

Mortal Kombat na GBA zostało opracowane przez Virtucraft, angielską firmę znaną z tytułów, takich jak np. Dexters Laboratory Deesaster Strikes, Mike Tyson boxing, Croc, NBA Jam 2001. Konwersja MK na GBA jest kolejnym projektem firmy, który obecnie dostępny już jest na rynku.

Gra na GBA oferuje również o wiele więcej niż PC-towa wersja. Do wyboru jest ponad 20 postaci z gwiazdami, takimi jak Shang Tsung, Shao Khan, Motaro, Kitana, Sonya Blade. Niektóre postacie (np. Sub-Zero) występują w dwóch wcieleniach. Paleta ciosów obejmuje oczywiście sławetne Friendship i Fatality. Ważne, że w instrukcji zamieszczono klawiszologię (combosy) ruchów niemal wszystkich postaci (dla Shao Khan i Motaro nie, trzeba samodzielnie odnaleźć właściwe kombinacje). Gracze mogą wybrać jeden z czterech dostępnych trybów trudności. MK, mimo że to stary i mocno przechodzony tytuł, na GBA ponownie nabiera blasku. Odpaliłem gierkę na próbę i oderwałem się od niej dopiero późną nocą.

Grafika jest dobra. Tła niekiedy wydają się za ciemne, jednak w panelu opcji można ustawić jaskrawość ekranu i poprawić widoczność. Muzyka i dźwięki dobrze komponują się z klimatem gry jako całości. Poza tym istnieje możliwość gry w multi - (link cable) 1-on-1 i 2-on-2 pozwala dołączyć do turnieju więcej osób.

Mimo że MK znacznie się postarzał i pod wieloma względami nie przystaje już do potęg, takich jak Tekken czy King of Fighters, nadal gra się świetnie i to jest największa zaleta Mortal Kombat.

Takasha

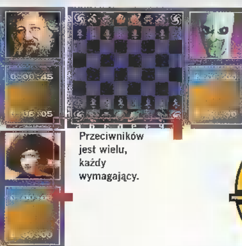


ocena

Klasyczna bijatyka na małą konsolkę.

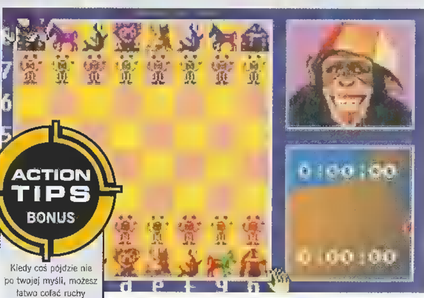
Producent: **Midway**
Dystrybutor: **Lukas Toys**
Gatunek: **bijatyka**
Platforma: **GBA**
Multiplayer: **4 (game link)**
Inne platformy: **nie**







Przeciwników jest wielu, każdy wymagający.



ACTION TIPS BONUS

Kiedy coś pójdzie nie po twojej myśli, możesz łatwo cofać ruchy własne i przeciwnika. Wciśnij L by cofnąć ruch, R by go ponownie wykonać.

Chessmaster



Chessmaster to uniwersalny program szachowy, który przeznaczono zarówno dla początkujących, jak i bardziej zaawansowanych graczy. Jest to program, którego ewolucja przebiega od lat i który obecnie cieszy się największą popularnością (w środowisku PC) wśród aplikacji szachowych (sprzedano ją w liczbie 5 mln kopii i zyskała tytuł Best-Selling Computer Chess Game).

Dla początkujących chyba najważniejszą informacją będzie to, że zaimplementowano w programie system Natural Language Advice, podający proste podpowiedzi podczas partii szachów (niestety w języku angielskim).

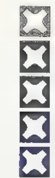
Największe atuty to również możliwość rozegrania pojedynku szachowego z 16 przeciwnikami (o odmiennych umiejętnościach), tutorial, ponad 150 zapisanych i najsławniejszych pojedynków szachowych, 10 różnorodnych plansz (i figur).

Gracz ma do wyboru cztery tryby zabawy. W Standard Game Mode rozgrywa klasyczny pojedynek szachowy. W Handicap Game Mode przed rozpoczęciem gry można usunąć dowolne figury z planszy. A w Setup Board Game Mode dostawić i ustawić bierki właściwie dowolnie. W opcjach pojedynku jest również wiele przydanych funkcji, jak np. obrona po ruchu przeciwnika - komputer samodzielnie wybiera najlepszą pozycję. Gracz może również cofnąć ruch o jedno lub więcej posunięć. Z kolei z opcji technicznych można - choćby dowolnie, obrócić planszę, zmienić jej kolor itp. Obowiązkową rzeczą w tego typu grach jest również opcja save game.

Wspomniany tutorial opracowano w formie tekstu. Niektóre definicje i porady zobrazowano planszą szachową ze wskazaniem konkretnych zagrań, ruchów itd. Poradnik dotyczy m.in. zasad gry, ruchów specjalnych, strategii, notacji, klasyfikacji itd.

Grafika jest bardzo ładna. Dodatkowe pulpity, zwariowane postacie przeciwników i figury urozmaicają rozgrywkę. Szkoda tylko, że nie pomyślano o ciekawszym podkładzie muzycznym oraz dźwiękowym. Obawiałem się trochę, że konsolkowa wersja Chessmastera będzie znacznie uboższa i słabsza od "dorosłej" formy. Tak się na szczęście nie stało. Każdy, kto gra w szachy i ma GBA, powinien zdecydować się na zakup Chessmastera.

Takasha



ocena

Szachy zaskakująco dobre jak na GBA.

Producent: **Midway**
Dystrybutor: **Lukas Toys**
Gatunek: **logiczna**
Platforma: **GBA**
Multiplayer: **2 (game link)**
Inne platformy: **PC**

Zabójczo śmiertelny: Kolejną grą serii będzie Mortal Kombat: Deadly Alliance na PS2 i inne konsole. Premiera szykuje się na gwiazdkę tego roku, a gra będzie trójwymiarową bijatyką wracającą do korzeni serii - a więc grywalności i brutalności.



Rockstar Games
Gwiazdy branży



Rockstar Games to prawdziwa gwiazda w branży gier komputerowych. Jej twórcy mają talent – o czym świadczą recenzje wydawanych przez firmę gier – ma za sobą finansową i promocyjną potęgę wielkiego amerykańskiego koncernu, przede wszystkim jednak ma bardzo niegrzeczny styl i paskudny charakterek. Jej gry wywołują protesty zaniepokojonych rodziców, są wycofywane ze sprzedaży w bardziej konserwatywnych krajach, stają się tematem w brukowcach poszukujących tanich sensacji. Ale kiedy pięć milionów ludzi na całym świecie kupuje wymyślony przez ciebie kawałek kodu, cała reszta się nie liczy.

"To, co robimy, jest dla nas bardzo ważne, bo jest szczere. Nasze gry wyrażają to, co lubimy, to, jacy jesteśmy, wszystko znajduje swoje odbicie w tytułach, które wydajemy. Wszystkie nasze gry są [illegible], udźwiękowione, sprawnie [illegible] graficznie w bardzo specyficzny sposób, w pewnym [illegible] rozpoznawalnym stylu. To nasz styl – całkowita swoboda dla graczy, wydźwięk [illegible] i [illegible] tematyka. W naszych grach nie ma [illegible] [illegible]" – mówi Dan Houser, rzecznik prasowy firmy Rockstar Games. A właściwie [illegible] nie rzecznik, bowiem [illegible] stanowisko zajmowane przez Housera w strukturze Rockstar Games to Minister Informacji. Nie każda firma, nawet w tak – wydawałoby się mogło – zwariowanej i [illegible] branży, jaką jest branża [illegible] rozrywki, pozwala sobie na taki [illegible] stanowiska.

Rockstar Games to publisher, [illegible] zajmuje się wydawaniem tytułów przygotowanych przez inne studia developerskie. Większość tego typu firm to duże przedsiębiorstwa, w których najważniejszą zasadą jest [illegible] zysku. Dlatego też zdecydowana większość publisherów po prostu wydaje wszystkie tytuły, jakie tylko się da. [illegible] Rockstar Games działa [illegible]. "[illegible] jaką [illegible] branży" – mówi Dan Houser, "moglibyśmy pozwolić sobie na [illegible] wielu studiów developerskich, ale [illegible] i nie [illegible]. Wydajemy tylko takich gier, w które sami [illegible] Gier, które mają to coś, co sprawia, że po ich [illegible] wiesz od razu, że to gra Rockstar Games. Najważniejsze dla nas to zachować nasz [illegible] unikalny styl!"

Ten styl to [illegible], co [illegible] wyróżnia gry i logo w [illegible] charakterystycznego R i małej białej gwiazdki na żółtym tle. Bez wątpienia najważniejszym tytułem w katalogu Rockstar Games jest w chwili obecnej przebój w branży – Grand Theft Auto 3, wydane ponad pół roku temu na PlayStation 2, a niedawno także na PC. Konsolowa wersja gry sprzedała się w nakładzie ponad [illegible] milionów egzemplarzy, a liczba sprzedanych [illegible] w wersji na PC coraz szybciej zbliża się do miliona. Sukces GTA3 jest tak wielki, że według ostatnich [illegible] [illegible] amerykańskiego koncernu Take2, [illegible] Rockstar Games w USA, pochodzi właśnie z tej sprzedaży tego tytułu. Ale Rockstar to nie tylko seria Grand Theft Auto. Pierwsze gry firma wydawała wyłącznie na konsolach, dopiero wraz z GTA weszła także na rynek PC. W tym multiplatformowym [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] wśród posiadaczy PlayStation 2 [illegible] się [illegible] Rockstar, [illegible] [illegible] jakie toczono na ulicach [illegible] – Midnight Club, i [illegible] Smuggler's Run (na [illegible] wydano [illegible]). Mimo to najważniejszym tytułem, poza GTA, jest w firmie Max Payne – gra z motywami

Historia DMA

Najważniejsze studio, [illegible] dla Rockstar Games, to [illegible] firma DMA, przemianowana [illegible] na Rockstar North [illegible] pod nazwą Rockstar [illegible].

[illegible] wiele [illegible] jeszcze gry [illegible] w [illegible] lat 90, [illegible] to [illegible] i wciąż [illegible] z [illegible] DMA [illegible] mings [illegible] czasu [illegible] Ciekawa [illegible] dotyczy [illegible] – te [illegible] się, [illegible] musi [illegible] i nadać [illegible] osobowość [illegible] wości [illegible] że [illegible] kilka [illegible] że [illegible] na [illegible] także na [illegible]

[illegible] udane [illegible] na [illegible] seria [illegible] firma [illegible] na [illegible] dodatki [illegible] DMA Design zmieniło [illegible] z [illegible]

Gdyby nie [illegible], dziś nie [illegible] w GTA3.

Gwiazdy Rockstar

W historii [illegible] istnienia Rockstar Games wydało kilkanaście tytułów, z których wszystkie bez wyjątku docenione zostały przez krytyków oraz graczy. Najważniejsze, poza GTA3, tytuły w katalogu firmy to:

Wild Metal [illegible]
DMA/Rockstar Games 1999
Platformy: PC, Dreamcast, N64

Kultowa gra, która jednak nie odniosła wielkiego sukcesu komercyjnego. [illegible] w której gracz [illegible] [illegible]

Oni
Bungie/Rockstar Games 2001
Platformy: PC, PS2

Bohaterka gry – Konoko, jest nie tylko piękna, ale i bardzo niebezpieczna. Animowana w konwencji mangi gra [illegible] niezwykle [illegible], z jaką poruszała się w niej główna postać, oraz [illegible] w spektakl [illegible] wschodnich sztuk walki.

Smuggler's Run 1 & 2
Angel/Rockstar Games 2000/2001
Platformy: PC, PS2

Sugalka, gdzie gracz [illegible] kontrabandę, uciekając przed konkurencyjnymi gangami i [illegible] prawa. Świetne [illegible] renowe wyścigi bazujące na [illegible] systemach misji, [illegible] całkowitą swobodę w wyborze trasy. W chwili obecnej przygotowywana jest wersja gry na Game[illegible].

Max Payne
Remedy/Rockstar Games 2001
Platformy: PC, PS2

[illegible] na [illegible], który są [illegible] żony i dziecka. Doskonała gra akcji z fabułą [illegible] w filmowy sposób, wprowadziła do świata gier element bullet-time, [illegible] w [illegible]

State Of [illegible]
VIS/Rockstar Games 2002
Platformy: PS2

[illegible] wcieli się w [illegible] z [illegible] korporacją [illegible] miastem [illegible] w [illegible] niewinni [illegible], ale [illegible]

Plugawe gry, zakazane gry

Max Clifford, człowiek umiejętnie podsycający wokół serii GTA atmosferę skandalu.

Gry Rockstar Games często budzą kontrowersje, a dzięki tematyce są obiektem zainteresowania brukowych dzienników i instytucji cenzorskich.

Największa wrzawa wybuchła tuż po premierze pierwszej części GTA, kiedy to duża część angielskich dzienników poświęciła grze wiele uwagi, oskarżając ją o promowanie przemocy i niewłaściwego społecznie zachowania. Dziennik „Daily Mail" pisał na pierwszej stronie - "trzeba zakazać tych plugawych gier!!!", a przez kilka kolejnych dni GTA stała się nawet tematem wieczornych programów typu talk-show.

Seria Grand Theft Auto ma stale kłopoty w Australii, gdzie niezwykle prężnie działa instytucja cenzorska OFLC. Organ ten właściwie zablokował sprzedaż GTA3 w Australii i odmówił przydzielenia gry do dopuszczalnej grupy wiekowej. Rockstar oczekiwało, że gra otrzyma kategorię MA15+, tymczasem dano jej kategorię RC (Refused Classification, czyli odmowa klasyfikacji). Według australijskiego prawa oznacza to, że tytuł nie może być sprzedawany, wypożyczany, wystawiany ani reklamowany na terenie Australii. Take2, dystrybutor gry na tym kontynencie, złożył odwołanie, które jednak odrzucono. W efekcie wszyscy fani serii musieli zamówić grę za granicą, najczęściej w leżącej u wybrzeży Australii Nowej Zelandii. Sprzedaż poprzednich części GTA również była zabroniona w kilku stanach w USA i Argentynie.

© Tymon Smektała

Seria GTA

Rockowa strona

Luźne i humorystyczne podejście do życia Rockstar Games prezentuje również na stronie internetowej firmy, znajdującej się pod adresem www.rockstargames.com.

Podczas wczytywania strony na ekranie pojawia się napis z przeprosinami za długi czas oczekiwania i wyrazami nadziei, że internauta ma się dziś dobrze. Na stronie możemy między innymi przeczytać, że pracownicy Rockstar Games to pozbawieni talentu idioci, którzy wykonują misję dostarczania rozrywki. Najwięcej atrakcji znajduje się jednak w dziale Features, gdzie dowiemy się np. o fascynacji "rockowych gwiazd" jedną z byłych radzieckich republik – Gruzją (*wspaniałe wino i przyjaciele z Kałasznikowami*), znajdziemy rozważania na temat filmu "Waleczne serce" oraz historię i wyjaśnienie kilku niuansów szkockiej gwary. Krótko mówiąc – warto odwiedzić.

Wszystko w rodzinie

[redacted] wsp[redacted] z nimi [redacted] z którymi [redacted]. Podczas [redacted] w [redacted] w branży. [redacted] w strukturze [redacted] Games [redacted]wiście [redacted], zrzeszające [redacted] ków i [redacted] świata [redacted]

[redacted] z [redacted] studio [redacted] ramka [redacted] Theft [redacted] a teraz nad [redacted]

[redacted] w [redacted] feno[redacted]

[redacted] wszystkim [redacted] gry, [redacted] także [redacted] terach z [redacted]

Angel

[redacted] Games [redacted] lian [redacted]

[redacted] Auto, [redacted] nie [redacted] czy [redacted] Rockstar Games.

VIS

BUNGIE

PIXELOGIC

KONKURS

SUPER AGENCI W AKCJI!

Psy i Koty

Psy i Koty

Pytania

Ile par łap ma pies?

Ile par łap ma kot?

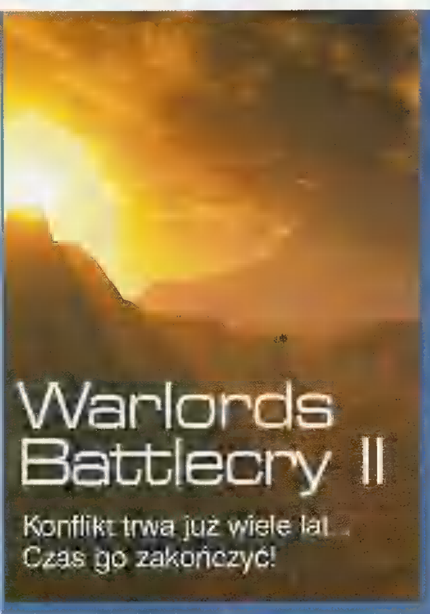
Wybierz [redacted] pytanie, [redacted] odpowiedź [redacted] nie prześlij [redacted] adres redakcji. Czekamy!!!

Do wygrania

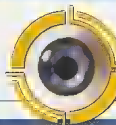
10 kaset VHS [redacted] filmem "Psy i koty" [redacted]

[redacted] płyty DVD z filmem "Psy i koty".

[redacted] odpowiedzi, koniecznie [redacted] kartkach pocztowych, czekamy [redacted] 15 sierpnia 2002. Powodzenia!!!



Producent: **SSG**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Wymagania: **PII 500, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB**
Gatunek: **Strategia**



RZUT OKIEM



Jeśli szukacie prostej i krótkiej gry - trafiliście pod zły adres: Warlords Battlecry 2 na pewno nią nie jest! To doskonałe połączenie gry strategicznej z elementami RPG, co zapewnia niezłą zabawę wszystkim fanom tego typu gier, ale jednocześnie sprawia, że nawet najlepsi mają z nią kłopoty. Wszystkim zagubionym i sfrustrowanym polecam poniższy poradnik. Niech będzie wam światełkiem w tunelu! W końcu zapanowanie nad 12 rasami fantastycznej krainy Etherii to zadanie dla największych władców. A za takimi zawsze stoją najlepsi doradcy. Tak jak teraz - ty dowodzisz jednostkami, a Action Plus radzi, jak poprowadzić je do zwycięstwa.

Wybór bohatera

W WB2 spory nacisk położono na rozwój Herosa. To właśnie jego postać jest w tej grze kluczem do zwycięstwa, a losy wielu bitew zależeć będą od jego indywidualnych umiejętności. Długo analizowałem różne warianty, szukając odpowiedzi, kim powinien być nasz bohater. W świetle dowodzenia armią najistotniejsze będą zdolności magii (magery), treningu (training), morale (morale) i dowodzenia (command) - tak więc nasz wybraniec powinien mieć je bardzo wysokie. Wojowników i złodziei (poza bardem) odrzuciłem natychmiast - ich rolę mogą pełnić jednostki, które stworzymy w czasie bitwy. Wahałem się między bardem, druidem i arcymagiem. Ostatecznie zwyciężył wariant poznawczo-przyjemnościowy; skoro w grze istnieje tak wiele zaklęć, trzeba je w pełni wykorzystać! Stawiam na arcymaga!



Rozwój Herosa

Skoro wybór postaci mamy już za sobą, wypada skreślić kilka słów, jak powinien wyglądać rozwój naszego przywódcy. Po każdej stoczonej bitwie Heros zdobędzie punkty doświadczenia, które pozwolą awansować mu na kolejny poziom wtajemniczenia i rozwijać się w określonej przez nas dziedzinie. Oczywiście największą uwagę skupiamy na zdolnościach magicznych - czyli punkty umiejętności przeznaczamy - kolejno - na naukę zaklęć, biegłość w danej szkole magii, zwiększenie umiejętności magii i podniesienie inteligencji. Jak najszybciej nauczcie się zdolności magicznej akademii (magic academy), tajników wiedzy (Arcane Lore) i 10 kół (The 10 Circles). Proponuję szkolić się maksymalnie w trzech sferach magii. Moim zdaniem, najlepsze zaklęcia oferują sfery Run (Rune spells), Natury (Nature spells) i Podpalania (Pyromancy spells). Pierwsza z nich oferuje znakomite zaklęcia pomocnicze - tu, koniecznie uczymy się czarów: kamienna skóry (stoneskin), klejnotu wiedzy (gem of wisdom), kopania (Dig) i potęgi ziemi (earthpower). Najważniejsze czary z sfery Magii Natury to: przyzwanie duszka (summon sprite), zaplątanie (entangle) i przyzwanie jednorożca (summon unicorn). Szczególnie to ostanie jest niezwykle przydatne. Jednorożce są potężnymi jednostkami, które oprócz olbrzymich walorów ofensywnych wykazują zdolność leczenia naszych oddziałów. Grupa 10 , leczących się nawzajem, jest właściwie nie do zabicia! Szlifowanie sfery Magii Podpalającej zostawiamy na koniec i wybieramy typowe zaklęcia ofensywne: krąg ognia (ring of fire) i słup ognia (pillar of fire). Gdy nasz mag będzie miał dużo szybko regenerujących się punktów magii, dzięki tym dwóm zaklęciom będzie w stanie samodzielnie wyeliminować nawet najliczniejszą armię wroga.





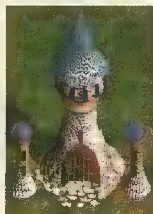
O sile naszego bohatera świadczą również magiczne przedmioty, jakie uda mu się zdobyć podczas bitwy. Można je znaleźć, otrzymać za wykonanie zadania czy też - najłatwiej - ograbić zabitego przeciwnika. ;) Pamiętajcie o jednej zasadzie - starajcie się, by to, co nosi Heros, zwiększało cechy, na których szczególnie nam zależy. Jeśli będziecie mieli do wyboru hełm zwiększający umiejętność walki o +5 i hełm dodający +3 do biegłości w magii - bez wahania wybierzcie ten drugi.

Wybór rasy



I ponownie trudne zadanie przed nami. Poza odpowiednimi cechami, które zwiększą umiejętność naszego bohatera, rasa - na czele której staniemy - musi charakteryzować się znakomitymi jednostkami i możliwością rozbudowy. Po wielu bitwach i poświęconych testów moja rekomendacja jest jednostronna - wybieramy rasę Fey! Po pierwsze, dysponują największymi bonusami do wszystkich interesujących nas cech (inteligencja, zręczność, charyzma) i mają znakomite umiejętności (skrzydła wróżek, tęcza). Po drugie, oferują najlepsze możliwości rozbudowy bazy zarówno pod względem ekonomicznym, jak i militarnym (bonusy do siły pancerza, szybkości jednostek oraz umiejętności walki). Po trzecie, jednostki te są bardzo tanie, dzięki czemu możemy wystawiać liczną armię w szybkim tempie. I wreszcie po czwarte, możemy ich trenować.

SCHEMAT ROZBUDOWY



Jako rasa Fey powinniśmy nastawiać się na zwycięstwo ekonomiczne. Znaczy to, że od pierwszych momentów rozgrywki staramy się zdobyć jak najwięcej surowców, które będą pomocne w wynalezieniu wszelkich ulepszeń dla wojsk. W rezultacie otrzymamy niezwykle silną armię zdolną zniszczyć nawet najlepiej przygotowanego przeciwnika. Już na początku budujemy trzy Strażnice Marzeń (Dreamhold) - (rys. nr 1), pierwszą z nich będziemy rozbudowywać, podczas gdy w drugiej i trzeciej w trybie ciągłym będą trenowani dębowi ludzie (Oakman), których natychmiast umieszczamy w kopalniach węgla i kryształu.

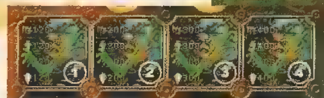
W dalszej części rozgrywki zmieniamy produkcję i masowo rekrutujemy Spriggans (służą jako zwiadowcy bądź załoga wież strzelniczych) i Sylphs (tani jak barszcz, a w liczbie 20 zgładzą każdego przeciwnika). Na początku najważniejszym surowcem jest węgiel, potrzebny do treningu dębowych ludzi i rozbudowy Strażnicy Marzeń. Później potrzebne będzie sporo kryształu - podstawowego surowca rasy Fey. Złoto i ruda są niezbędne wyłącznie, by opracować ulepszenia i to stosunkowo niewiele. Po wybudowaniu Kręgu Wróżek (Faerie Ring) - (rys. nr 2, 3) szybko opracowujemy rycerzy wróżek (Knights of Faerie).





Panolopy 1, 2, a także Zefirów (Zephyr) 1, 2, 3, wymyślamy regularnie, gdy tylko pozwalają na to zasoby surowców. Szybko stawiamy też Kulę Cudów (Orb of Wonder), opracowując wiedzę (lore) przynajmniej do 2 poziomu (i dalej aż do końca wraz z rozwojem rozgrywki).

Po rozbudowaniu Strażnicy Marzeń do drugiego poziomu stawiamy Tęczę (Rainbow) i opracowujemy przychód (Income) 1, 2, 3, 4.





Rzadko kiedy opłaca się budować 5 poziom Strażnicy Marzeń. Banshee jakoś nie przypadły mi do gustu. Jeśli więc nie czeka was szczególnie długa bitwa, w której potrzebne będą smoki czy też tytan, proponuję zakończyć rozbudowę na poziomie 4.

Są znakomitymi zwiadowcami, a większej grupie wybornie nadają się do szybkich rajdów po terytorium wroga. Nie budujemy Magicznego •ródełka (Magic Pool) (rys. nr 12, 13) - smoki wróżek (Faerie Dragons) są - moim zdaniem - mało przydatne (ewentualnie możecie opracować technologię Orlego Oka, jeśli zależy wam na lepszym przeglądzie mapy).

Jeśli nie grozi szybki atak nieprzyjaciela, zróbcie to jak najszybciej, przeznaczając wszelkie dostępne surowce - w dalszej części zacznie to zaprocentuje. W okolicy naszej bazy, a także kopalń, wybudujcie Wieże Strzelnicze, umieszczając w nich po dwóch Springganów i 2 Sylphów (później zamieniając ja na Pixie).



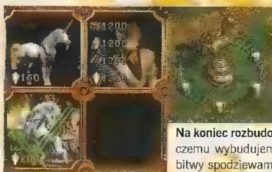


Jak najszybciej postawcie Księgę (Tome) i opracujcie wszystkie dostępne w niej technologie. Znacznie zwiększa to siłę naszego maga, a także możliwości lecznicze.



Nie dość, że w ten sposób zyskamy doskonała obronę, to jeszcze zapewnimy sobie kolejne źródło wydobycia kryształu - za każdą zestrzeloną jednostkę naszą kasę zasili 100 sztuk tego cennego surowca. Ulepszamy Strażnicę Marzeń do trzeciego poziomu i budujemy Gniazdo, rozpoczynając ciągły trening sokołów - błyskawic.





Na koniec rozbudowujemy Strażnicę Marzeń do czwartego poziomu, dzięki czemu wybudujemy Zagajnik Jednorożców (Unicorn Grove). Im cięższej bitwy spodziewamy się, tym więcej ich stawiamy (zazwyczaj ok. 4).

KAMPANIA

Przed nami 60 bitew. By odnieść zwycięstwo, musimy podbić 47 regionów. Kampania jest nieliniowa, więc możemy je wybierać w takiej kolejności, na jaką sami zdecydujemy się. Najrozsądniej zacząć od podbicia najłatwiejszych regionów, bronionych przez niewielkie siły wojsk neutralnych. (Dopiero gdy nasz Bohater zdobędzie większą ilość punktów doświadczenia, przyjdzie czas na trudniejsze wyzwania.) Ponieważ A+ nie jest z gumy, o czym regularnie przypomina mi Naczelny - pozdrawiam ;), opiszę te najtrudniejsze i najistotniejsze.

Szturm na główne twierdze naszych konkurentów. Pamiętajcie jednak o kilku rzeczach: 1) "ojczyste" regiony rywali atakujemy dopiero później - dla ułatwienia obok nazwy rejonu podałem numer, ile bitew przed tą stoczył mój Bohater. 2) teoretycznie może zdarzyć się (choć szansa jest minimalna), że przyjdzie wam walczyć na innej mapie niż było to u mnie - jednak jest na to prosty sposób - poddajcie się i zaatakujcie ponownie ten region, a za którymś razem traficie na ten, który opisuję. 3) gdy dana misja sprawia wam trudności - zamiast męczyć się, poddajcie się i spróbujcie jeszcze raz, gdy wasz bohater będzie silniejszy. 4) w razie większych problemów jak zwykle służę indywidualną pomocą i czekam na maile.

DAROS (10)

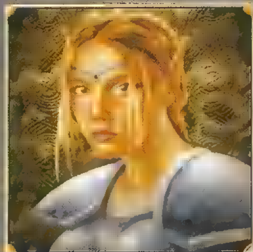
YRM (15)

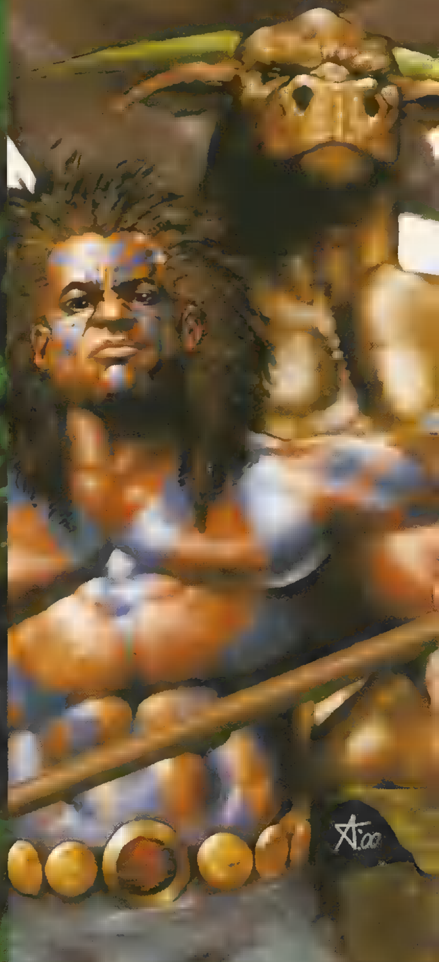
Danina:





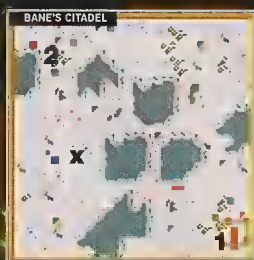






LUNARION (19)









DRAK-DUM (23)



BANE'S CITADEL (25)















KHAZ-TOR (28)

Cel: [illegible]
Bonus: [illegible]
Daniny: 2 [illegible]
Punkty wzmocnień: [illegible]
Szacowany czas: [illegible]
Wielkość mapy: [illegible]

OHTAR (30)



KOR (33)

Bonus:
Punkty wzmocnień: 12
Poziom trudności:
Wielkość mapy:

Informacje topograficzne:

umocnienia i nie

SIRIA (35)

Informacje topograficzne:

SUNDERED ISLE

SUNDERED ISLE (40)

grand theft auto III

Wyjawiamy wszystkie mroczne sekrety najgorszego miasta w Ameryce!

Producent: **Rockstar Games**
Dystrybutor: **Play-It**
Gatunek: **Akcja**
Wymagania: **PIII500, 64 MB RAM**
Inne platformy: **PS2**

RZUT OKIEM

Z blisko rocznym opóźnieniem, ale jednak - jedna z najlepszych pozycji w historii gier wideo pojawiła się także na pecetach! I choć nieznacznie różni się od playowego pierwowzoru (a nie tak miało być, nie tak...), bycie złym jeszcze nigdy dotąd nie było tak dobre!

Grand Theft Auto III jest grą wyjątkowo obszerną (tak obszerną, że niezbędne stało się podzielenie niniejszego poradnika na dwie części...). W przeciwieństwie do większości innych pozycji, w jakie dane nam było dotąd grać na PC, twórca GTA3 - Rockstar North (dawniej DMA Design), prócz interesującej fabuły, stworzył masę dodatkowych atrakcji, słowem: oddał nam do dyspozycji żywe miasto, co zaś z nim zrobisz, zależy wyłącznie od ciebie! Dzięki temu GTA3 nie kończy się na filmiku wieńczącym główną historię gry. Tu, by w statystykach ujrzeć 100%, spędzisz kilka dobrych miesięcy - jeżdżąc, kradnąc i wszczynając uliczne zamieszki! Witaj w Liberty City, najgorszym mieście Ameryki!

Zanim w statystykach ujrzysz wymarzone 100%, musisz:

- [illegible]
- przejść [illegible]
- przejść [illegible] z [illegible]
- [illegible]

[illegible]

- [illegible]
- 20 [illegible] w [illegible]
- 20 [illegible] w [illegible] w [illegible]
- 70 [illegible]
- zaliczenie Ambulance Level 12 [illegible]

[illegible] Musisz także:

- [illegible]
- [illegible] crane
- [illegible]
- [illegible] 100 ukrytych paczek (hidden packages)
- [illegible] 20 [illegible]
- [illegible]

[illegible] masz [illegible]

UWAGA!

Z powodu na ograniczonego miejsce niezbędne okazało się podzielenie poradnika na dwie części. W tej znajdziecie dokładne mapy każdej z trzech dzielnic wraz z oznaczeniami punktów kluczowych oraz porady, jakie przydać się mogą nawet stałym mieszkańcom Liberty City. Dokładne opisy każdej misji występującej w grze zostawiamy jednak na raz następny.

PORADY

1 Naprawa [illegible] za [illegible]

Wstawione do garażu uszkodzone samochody w cudowny sposób naprawiają się samodzielnie. Dotyczy to nawet całkowicie wypalonych wraków! Dzięki temu możliwe jest, by przejmować samochody, których w normalny sposób nie da się przejąć. Wystarczy zaminować je u 8-Balla, następnie przywieźć do garażu (nie pozwól, by zamknęły się drzwi garażu!) i zdetonować.

2 [illegible] zmiany [illegible]

Lakiernik ściąga tauzena tylko za naprawę, zatem jeśli nie podoba ci się nowy kolor fury - bez lęku pakuj mu się do zakładu. Za którymś kolejnym będziesz mieć autko w swoim ulubionym kolorze.

Po lewej lakiernik, [illegible] wprost Sex Club Seven.

3 Samochdy kuloodporne!

UWAGA! Część z nich wymaga zaminowania i wysadzenia w garażu (zdolności naprawcze tego miejsca są naprawdę niesamowite!), niemniej jednak - warto próbować.

Samochody kuloodporne, czyli takie, którym nawet wyrzutnia rakiet nie jest w stanie zarysować lakieru. Jedynym oficjalnie przeznaczonym dla graczy jest patriot z misji Marked Man. Wcześniej jednak możemy uzyskać np.

- securicar: dostępny w misji Van Heist; miast jechać do doków, wróć do garażu i kilkakrotnie wjedź w jego tylną ścianę; po wybuchu pamiętaj, by się zerwać z samochodu, zanim wybuchnie!
- cheetah: zdobycie go wymaga wystartowania w Turismo; samochody przeciwników (niestety zamknięte) to właśnie kuloodporne cheetah; przed zjawieniem się w miejscu startu zdobądź ciężką furę - np. linerunnera bądź coacha (oba znaleźć można nieopodal - w dokach), następnie - już po tym - gdy chłopaki ruszą w ślad za kolejnymi punktami nawigacyjnymi, bez pośpiechu wróć do własnej kryjówki i ustaw wóz tak jak na obrazku.



W okolicach 120 sekundy wyścigu pojawią się starzy znajomi, wówczas wyjedź swoim potworkiem tak, by któryś z nich odbił się odeń; następnie wepchnij go do garażu.



- barracks oil w misji Arms Shortage i tylko tam; przyznam jednak, że nie próbowałem zmieścić go w garażu...

Kuloodporny jest także bobcat z misji Evidence Dash, jednak zdobycie go wymaga, by przewrócić go na dach i dopchnąć do garażu, co - ze względu na uciążliwość - pozostawiam tym, którzy bez bobcata nie widzą życia w Liberty.

UWAGA! Fakt, że samochody są kuloodporne, nie oznacza jednocześnie, iż są niezniszczalne, więc nie szarżujcie!

4 Import-export

W dwóch miejscach gry - w dokach w Portland i na terenie Fudge Packing Corp., znaleźć można magazyny przedsiębiorczych eksporterów "gorących" aut. Tuż obok drzwi do ich siedziby zawieszona jest lista potrzeb. Wypełnienie jej (za każdy dostarczony samochód dostajesz 15 000$) - prócz premii w postaci okrągłego miliona! - pozwoli ci korzystać z zebranej kolekcji w dowolnym momencie i bez ograniczeń! A to oznacza, że po skompletowaniu wszystkich 16 będziesz mógł rozbijać się po Liberty City najrzadziej spotykanym autkiem - mr. whoopiem!

Nie informujemy, gdzie najłatwiej znaleźć wszystkie samochody, gdyż po otwarciu wszystkich 3 dzielnic nie powinno być problemu nawet ze znalezieniem lodziarni. W razie problemów rozpocznij misje policyjne - przestępcy uciekają nawet autobusami szkolnymi!

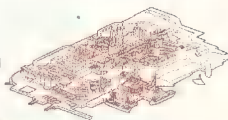
UKRYTY GARAŻ W DOKACH

W Portland, w rzędzie magazynów naprzeciw bramy wjazdowej, znajduje się jeden nieopisany (drugi w kolejności). Dostarczenie tu securicara da ci bonus w wysokości 50 000$ za pierwszym i o 5 tys. mniej za każdym kolejnym razem.

UKRYTY DŹWIG W DOKACH

W pewnym momencie gry otrzymasz wiadomość na pager, że w dokach stoi statek, na którego

A. Gentlemen's [illegible]
B. El Burro
C. [illegible]
D. [illegible]
E. [illegible]
F. Luigi
G. Bitch'n [illegible]
H. Joey



W [illegible] w pierwszą [illegible] nie- [illegible]

coach - [illegible]
patriot - hummer
mule - [illegible] cza
bus - [illegible] szkolny
[illegible] - [illegible] zcze jedna fu[illegible]onetka [illegible]

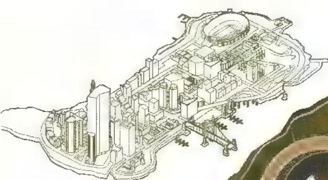
Staunton Isl.

Staunton Isl.

PORTLAND



Osławiony ukryty dźwig w dokach.





A. King Courtney
[redacted] meta
C. lakiernik
D. Asuka
E. Ray
F. Kenji
G. [redacted]

STAUNTON ISLAND

pokładzie właściciele chętnie widzieliby zabawki, takie jak:

- **ambulance**: znaleźć go można obok szpitala
- **samochód straży pożarnej**: obok remizy
- **samochód policyjny**: przy komendzie; możesz także próbować przejąć go na ulicy - pamiętaj jednak, by próbować wyłącznie z samochodami, w których siedzi jeden gliniarz - i atakować od strony pasażera
- **enforcer** (ciężarówka SWAT): na zamkniętym parkingu za komendą policji w Staunton Island - bramę otworzysz, podjeżdżając do niej zwykłym samochodem policyjnym
- **barracks ol** (ciężarówka wojskowa): tych kręci się sporo w okolicach stadionu w Staunton Island; jedna w Phil's Army Surplus - minibazie wojskowej znanej z misji Arms Shortage
- **rhino** (czyli czołg): zdobycie go przed zakończeniem gry (kiedy pojawia się u Phila w Army Surplus) jest trudne, ale nie niemożliwe; sprowadza się do nabicia 6 gwiazdek (możliwe dopiero po misji Grand Theft Aero dla Donalda, gdyż dopiero tam policję zaczyna wspomagać wojsko) i przejęcia jednego z czołgów atakującej cię armii
- **FBI car** (samochód FBI): wymaga sprowokowania pięciogwiazdkowej interwencji i przejęcie jednego z czarnych samochodów atakującego cię FBI (przy okazji - dobrze uczynić to w okolicy jakiejś łapówki - FBI jest naprawdę uciążliwe)

Po zgromadzeniu wszystkich i oddaniu ich pod dźwig otrzymasz jednorazową premię w wysokości 200 000$ oraz - co ważniejsze - swobodny dostęp do wszystkich! Innymi słowy - możesz zacząć rozbijać się jako FBI.

5 125 punktów zdrówka!

Sposób prosty jak tutka. Którymś z cywilnych samochodów osobowych (nie taxi) podjedź do bezpruderyjnej panienki, przechadzającej się niespiesznie po chodniku - i zabierz ją na przejażdżkę w miłe ustronne miejsce (np. do parku). Tam zatrzymaj się i obserwuj, jak wraz z kołysaniem samochodu przyrasta ci zdrówko aż do magicznej liczby 125 punktów.

Przy okazji - jeśli nie życzysz sobie zostać ofiarą stosunków damsko-męskich, a nie podoba ci się niewielka liczba przy ikonie serduszka - szukaj zdrowia tam, gdzie jest produkowane, przy szpitalach.

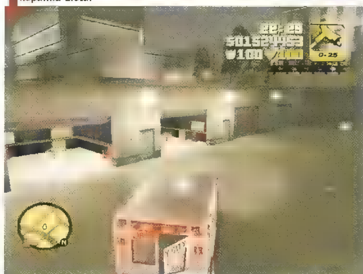


6 Pancerz [redacted] free!

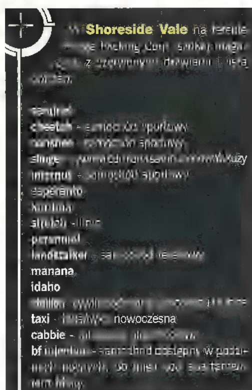
Pancerz, czyli kamizelka kuloodporna, jest bezcennym nabytkiem - w przypadku gdy staniesz się ofiarą przemocy, od niego najpierw zostaną odjęte punkty obrażeń. Pancerz bez problemu można nabyć w sklepie Ammu-Nation na Staunton Island. Tym jednak, których nie zadowala takie rozwiązanie (gdyż np. ograniczeniu są do pierwszej dzielnicy), podpowiadamy, że sporo darmowych pancerzy leży sobie tu i ówdzie, np. w porcie w Portland.

UWAGA! Pancerz otrzymasz także za każdym razem, gdy zdobędziesz enforcera.

Garaże na tyłach komendy w Shoreside to prawdziwa kopalnia złota.



Portland
- na nabrzeżu portowym w dokach
- za ogrodzeniem na terenie AM Petroleum Co. w Trenton
- na końcu drewnianego molo w Trenton
- na dachu Liberty Pharmaceutical w Trenton
- na dachu Liberty City Sawmills w Trenton



Staunton Island
- na dachu budynku na południe od Aspatria Fire Station (uwaga: wymaga użycia pobliskiej rampy)
- na balkonie północnego budynku Liberty Campus
- na piętrze budowanego wieżowca
- między dwiema naczepami w porcie na południe od Asuka's Condo

Shoreside Vale
- nad tunelem w pobliżu mostu Shoreside
- w otwartym garażu za komendą policji w Pike Creek
- za ogrodzeniem na wschód od lakiernika w Pike Creek
- w garażu obok willi Cataliny w Cedar Grove

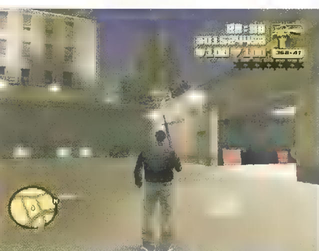
7 Broń za free!

Jeżdżąc po Liberty City warto rozglądać się za hidden packages, czyli ukrytymi paczkami. Te porzucone są zazwyczaj w trudno dostępnych bądź iście niepopularnych miejscach, mimo to na mapach znajdziecie ich dokładne położenie. Skompletowanie każdej dziesiątki daje kolejną broń w każdej z kryjówek.

10 paczek - pistolet
20 - uzi
30 - granaty
40 - strzelba
50 - pancerz
60 - koktajle mołotowa
70 - kałasznikow
80 - snajperka
90 - M-16
100 - wyrzutnia rakiet, MILION DOLCÓW!

W Porland możesz również znaleźć
- **pistolet**: na małej platformie po prawej stronie Callahan Bridge
- **uzi**: na dachu sawmill w Trenton; w uliczce obok St. Mark's Bistro; w alejce nieopodal złomowiska
- **strzelbę**: w parku Diablos; na dachu garażu w ST. Marks
- **kałasznikowa**: na dachu Liberty City Pharmaceuticals w Trenton
- **mistocz ognia**: na dachu Head Radio; trzeba zeskoczyć z torów kolejki
- **koktajle mołotowa**: rozjedź 4 włóczęgów w Porter Tunnel nieopodal zakładu 8-Baila

W Staunton Island
- **strzelbę**: obok pomnika w Belleville Park; nad wodą przy kościele
- **kałasznikowa**: na placu budowy; obok kościoła
- **snajperkę**: na dachu jednego z budynków przy moście zwodzonym
- **koktajle mołotowa**: na obszarze Liberty Campus
- **M-16**: w The Projects





SHORESIDE VALE

Staunton Isl.

A. meta
B. Ice-D
C. lakiernik

W Shoreside Vale
- **strzelbę**: na platformie nad wodą naprzeciw tamy
- **AK47**: przy plakacie punk noodles
- **snajperkę**: deptak w dolnej części tamy
- **miotacz ognia**: pod mostem

UWAGA! Strzelbę z pięcioma pociskami otrzymasz po kradzieży samochodu policyjnego.

8 Ukryty sklep [redacted] bronią!

W garażach za komendą policji w Shoreside Vale znajduje się ukryty sklep z bronią, który rekompensuje nieco brak Ammu-Nation w tej dzielnicy. Znajdziesz tam miotacz ognia i koktajle mołotowa.

Przy okazji - w garażach naprzeciw znajdziesz darmowy pancerz.

9 Misje taksówkarskie!

Po zdobyciu taksówki (typ nie jest ważny) wciśnij [Caps Lock], by rozpocząć misje taksówkarskie. Polegają one - zgadnijcie - na dostarczaniu klientów we wskazane przez nich miejsca I w określonym czasie. Zaliczając je, staraj się jeździć w miarę spokojnie (ale szybko - klienci lubią być przed czasem i dają temu wyraz w postaci napiwków) I zaliczać jak najwięcej klientów, bo za 5 zadowolonych klientów otrzymujesz bonus. Po 100 misjach w Liberty City pojawi się przerobione vigilante (samochód z Escape from New York) i stoi pod budynkiem Borgnine Taxis w Harwood w Portland.

Będzie "Speed Bonus"!

I jeszcze dwie uwagi: pierwsza - misje taksówkarskie zdecydowanie najłatwiej nabijać na Staunton Island. I druga - pamiętaj, by przypadkowo nie wysiąść z samochodu wraz z klientem, gdyż oznaczać to będzie automatycznie zakończenie misji.

10 Misje [redacted]

Misje z drugiej strony barykady wykonywać możesz z pomocą zwykłego samochodu policyjnego, enforcera, samochodu FBI i rhino (czołgu) po wciśnięciu [Caps Lock]. Polegają na eliminowaniu wskazanych przestępców - możesz posłać kilka serii bądź bezpośrednio w nich, bądź w samochód, którym próbują uciekać. Po zabiciu 40 w danej dzielnicy otrzymasz dwie łapówki nieopodal mety.

I jeszcze jedno - opłaca się używać syreny (klaksonu), ponieważ większość z kierowców Liberty City postara się ustąpić ci z drogi.

Diablos tłuką mafię!

11 Misje [redacted]

Zdobądź samochód straży pożarnej (stoją przy remizach w każdej dzielnicy; możliwe jest także "zwabienie" ich poprzez rozpalenie paru ognisk z samochodów) I wciśnij nieśmiertelny [Caps Lock]. Następnie kieruj się do wskazanego miejsca (syrena ponownie okazuje się bardzo pomocna) i korzystając z klawiatury numerycznej oraz klawisza ataku - gaś pożary. Po 30 zwycięskich walkach z żywiołem w danej dzielnicy otrzymasz miotacz ognia - przy mecie.

12 Misje [redacted]

Wsiądź do samochodu pogotowia (ponownie - ten możesz zwabić, strzelając w przechodniów) i wciśnij [Caps Lock]. Następnie ostrożnie - tak by żaden z nich nie zmarł po drodze na skutek wstrząsów, przewoź kolejnych pacjentów (maksimum trzech w ambulansie) do szpitala. Po uratowaniu 50 otrzymasz "zdrówko w pigułce" obok twojej kryjówki po 100 - adrenalina.

Zwróć też uwagę, że zadanie wykonuje się etapami - najpierw masz znaleźć jednego pacjenta, następnie 2, na kolejnym poziomie trudności - 3 itd. Po zaliczeniu poziomu 12 staniesz się nadczłowiekiem zdolnym do nieprzerwanego sprintu!

Misje 999 najłatwiej wykonać w Staunton!

13 [redacted]

START! Wsiadamy i kierujemy się na pas startowy (ten nieczynny, równoległy do używanego przez samoloty). Przyspieszamy, trzymając równocześnie klawisz [NUM6] (szóstkę na klawiaturze numerycznej), do chwili gdy pojawią się iskry. Wtedy puszczamy [NUM6] i NIE wciskamy [NUM9], tylko korygujemy wznoszenie, wciskając ponownie [NUM6].

LOT! Kwestią kluczową jest utrzymanie siły nośnej, co wymaga wyczucia prędkości i delikatnego skręcania.

LĄDOWANIE! Wybierz przyjemne miejsce (dachy większości budynków w rzeczywistości nie istnieją, więc próby lądowania na nich nie są najlepszym pomysłem...), wciśnij [NUM6] i... witaj, ziemio!

14 Muzyczny upominek

Jedną z nielicznych cech szczególnych wersji pecetowej GTA3 jest możliwość dołożenia do wszystkich stacji radiowych własnej! Wszystkim, co musisz zrobić, jest skopiowanie plików *.mp3 (z muzyką, śpiewem koleżanki czy twoją własną audycją radiową!) do katalogu C:\Program Files\Rockstar Games\GTAIII\mp3 - w trakcie gry odtworzysz je w 'MP3 PLAYER' dostępnej po chatterbox radio.

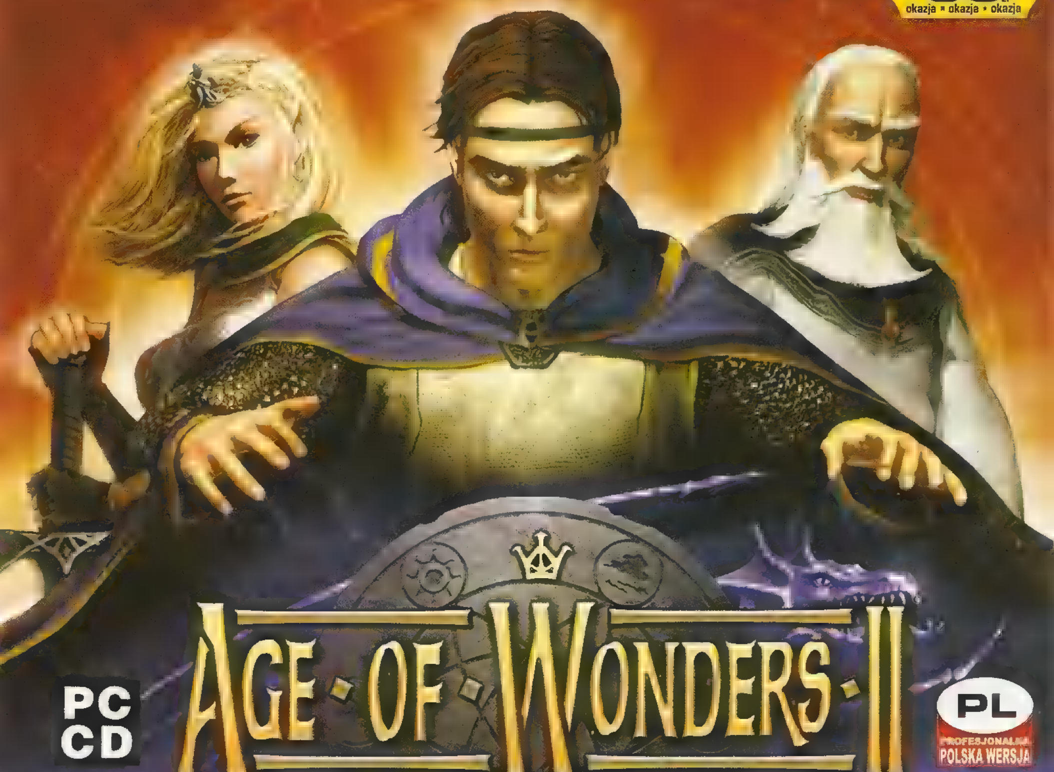
MAPY DZIELNIC

[illegible] z "[illegible]" [illegible], jaki [illegible] z [illegible] Auto - to [illegible] downe [illegible]. [illegible] się z [illegible] dzielnic: [illegible], Portland, centrum [illegible] Staunton Island i [illegible] w Shoreside Vale [illegible], [illegible] tu [illegible] ują [illegible] [illegible] za [illegible] i [illegible] ka [illegible] stunt [illegible].

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Pradawna saga o strategii, wojnie i magii.

69 zł
okazja • okazja • okazja



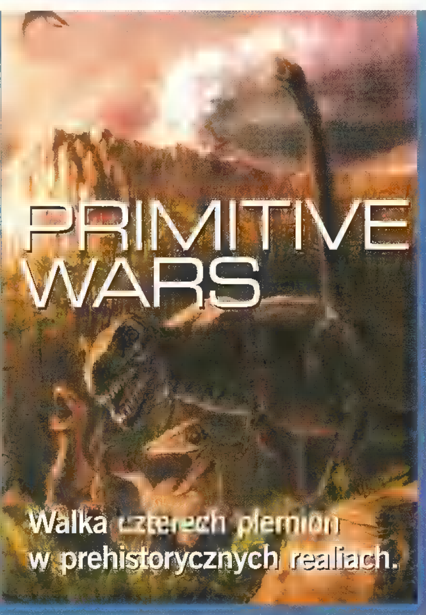
TRON CZARNOKSIĘŻNIKA

Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika to kontynuacja rewelacyjnej strategii turowej, w której przenosimy się do fantastycznego świata pełnego potężnych zaklęć, krwawych wojen. Profesjonalna, polska wersja językowa, wciągająca fabuła, niesamowita grafika i grywalność w połączeniu z niezwykle atrakcyjną ceną 69 złotych, to tylko niektóre z zalet, które sprawiają, iż gra ta jest obowiązkową pozycją dla każdego prawdziwego stratega. Unikalna w skali światowej polska edycja zawiera eXtra prezenty od Wydawnictwa Play-It: płytę ze ścieżką dźwiękowoą z gry oraz bonus cd.

PLAY it www.play-it.pl

wspomagane przez: GATHERING, TAKE-TWO COMPANY

opracowane przez: TRIUMPH studios



Producent: **Wizard Soft**
Dystrybutor: **Manta**
Gatunek: **RTS**
Wymagania: **PIII 500 MHz, 64 MB RAM**
Multiplayer: **tak**



RZUT OKIEM

Primitive Wars to typowy RTS, głównie ze względu na brak możliwości zatrzymania czasu podczas rozgrywki. Gra nie wnosi do gatunku wielkich rewelacji. Jest to typowa, dobra strategia z kilkoma ciekawymi rozwiązaniami i udziwnieniami. Dużym jej atutem są małe wymagania sprzętowe (można pograć już na P266), przyjemna grafika, ciekawe misje i kilka innowacyjnych pomysłów. Fabuła PW jest dość zakręcona – w dużym skrócie chodzi o walkę czterech plemion na Wyspie Junajskiej w prehistorycznych realiach. Co do samej rozgrywki, duży stopień trudności tego produktu sprawi, że sięgną po niego raczej zagorzali fani i weterani rzemiosła gier strategicznych. Jednak dzięki solucji-poradnikowi made in Action Plus nawet początkujący RTS-owcy poradzą sobie w świecie wielkich gadów – Primitive Wars.

Dinozaury

W grze Primitive Wars występuje ciekawa możliwość polowania na dinozaury. Twoje jednostki, zabijając takowego zwierza, pozyskują pokarm wykorzystywany do leczenia ran, a dodatkowo dostają doświadczenie, które zwiększa możliwości bojowe wojaków. Dinozaurów jest dość dużo, a każdy z nich charakteryzuje się różnymi parametrami. Niektóre są mięsożerne, inne wegetarianami. Z większych dinozaurów pozyskuje się więcej mięsa. Za duże bestie dostaje się więcej doświadczenia. Co opłaca się upolować, przedstawia poniższa tabela.



Nazwa dinozaura	*Życie*	*Charakter*	*Doświadczenie*
1. Protoceratops	200	łagodny	4
2. Parasaurolophus	600	łagodny	8
3. Brachiozaur	1500	łagodny	18
4. Diplodok	250	agresywny	6
5. Galimimus	150	łagodny	4
6. Psittacozaur	100	łagodny	3
7. Stegozaur	800	łagodny	10
8. Velociraptor	200	agresywny	5
9. Pterodon	300	łagodny	6
10. Phamphorynch	150	łagodny	3
11. Ceratosaurus	450	agresywny	10
12. Triceratops	900	agresywny	20
13. Pachycephalozaur	300	agresywny	8
14. Saltazaur	450	łagodny	6
15. Plesiozaur	500	łagodny	6
16. Tyran	3000	groźny	54



Legenda:
Życie – ile życia ma dinozaur. Im więcej, tym trudniej go zabić.
Charakter – niektóre dinozaury, gdy je zaatakujesz, nie pozostaną temu obojętne i także odpowiedzą agresją. Inne będą uciekać.
Doświadczenie – po zabiciu zwierza dostajesz określoną ilość doświadczenia. Jest to główny parametr, jaki trzeba brać pod uwagę przy wyprawie na polowanie.





Etap 1

Eksterminacja demonów

Cel: uniknąć eksterminacji i uciec do Aldino.

Zaznacz wszystkie trzy grupki twoich wojowników (1), (2), (3) i skieruj ich do południowo-wschodniego rogu mapy (4). Teraz pozostaje tylko czekać, aż wojownicy osiągną cel.

Etap 2

Przeżycie

Cel: skraść żywność ze składów elfów.

Wszystkimi wojownikami zaatakuj grupkę elfek, które właśnie zabiły twoich „braci" – środek mapy. Teraz zapoluj na kilka dinozaurów, aby choć niewielka część twoich wojowników miała drugi poziom doświadczenia. Baza wroga znajduje się w północno-wschodniej części mapy. Gdy będziesz ją atakował, zajmij się w pierwszej kolejności bańkami (wieżyczki paraliżujące), później pozabijaj elfy.

Etap 3

Bracia, do broni!

Cel: zdobyć broń pierwotnych.

Ulepsz zbieranie jagód, wybuduj budynki i szkol wojsko. Zbuduj potężną armię, w której nie powinny znaleźć się słabe jednostki – Masos. Na początku misji obwaruj bazę wieżyczkami, od zachodniej i południowej części - (rys. nr 2).

Aby twoi wojownicy lepiej walczyli, wysyłaj ich na polowanie na dinozaury niedaleko swojej bazy. Gdy zbudujesz sporą armię, zaatakuj wroga (1). Musi to być jeden atak, który załatwi całą sprawę. Twoim zadaniem jest zniszczenie jednostek wroga broniących budynku Forge. Są to wieżyczki i kilku wojowników - (rys. nr 3).

Przeprowadzając atak, nie zajmuj się niszczeniem budynków w bazie wroga, a nawet jego oddziałów. Skup się na głównym celu.

Etap 4

Końcowa bitwa w lesie Razzniella

Cel: podbić las Razzniella.

Przydzielamy dinozaury do zbioru jagód. Dostępnymi wojownikami idziemy do ataku w stronę bazy elfów (4). Po drodze niszczymy błąkające się oddziały wroga, a w jego osadzie staramy się zniszczyć główny budynek – Niebiosa. W tym samym czasie budujemy Gniazdo Tyranów w miejscu (2) obfitym w jagody. Kolejnym krokiem powinno być zabezpieczenie jedynego wejścia do naszej bazy (3). Stawiamy tam kilka wieżyczek i grupkę wojowników - (rys. nr 1).

W miarę możliwości miejsce to coraz bardziej wzmacniamy. Gdy nasza baza będzie bezpieczna, szkolimy armię i niszczymy przeciwnika, który stacjonuje w (3) i (4).

Etap 5

Pokonać demonów

Cel: zniszczyć wroga.

Latające wojsko (3) i (5) sprowadź w całości do bazy (1). Stąd wyślij je do miejsca (2) - jak na mapie). Znajduje się tam (2) Legowisko Demonów, które należy zniszczyć - (rys. nr 4).

Po zniszczeniu budynku twoi latający przyjaciele zajmą się resztą zabudowań wroga. Przeciwnik jest prawie bezradny na nasze ataki z powietrza. Jedynymi jednostkami, mogącymi przeszkodzić twoim pterasom, są kościotrupy i chimery, którymi powinieneś zająć się w pierwszej kolejności. Okaże się, że większość nieprzyjacielskich wojsk polegnie od strzał tych pięciu dzielnych pterasów. Dalsza część misji to formalność. Szkolimy armię i zabijamy niedobitki wroga porozrzucane po planszy.

Etap 6

Kwaśne deszcze Asrel

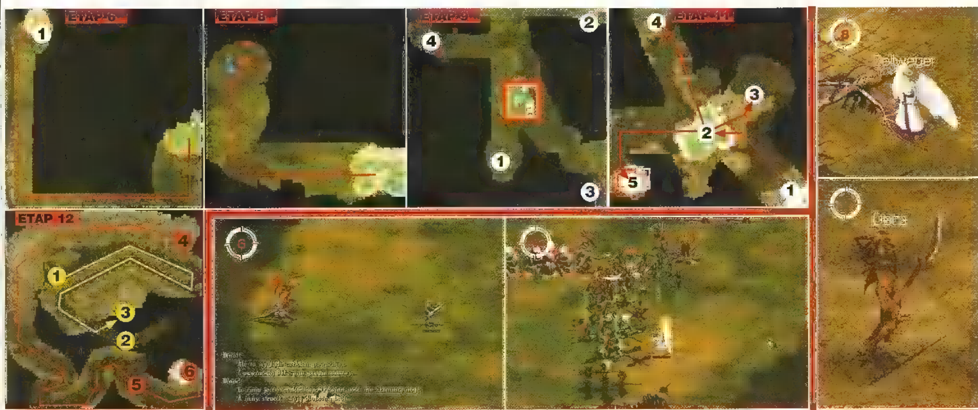
Cel: zabić Asrel.

Budujemy potrzebne budynki i szkolimy 10 pterasów. Wysyłamy je do miejsca (1), aby zabić Asrel wzdłuż południowo-zachodniego brzegu mapy. Asrel to łatwy cel.

Etap 7

Spisek Tanggarra i sekret niziny Linia

Cel: zniszczyć wrogów.





Misja jest dość trudna i trzeba się spieszyć. Baza musi być dobrze obwarowana wieżyczkami. Najniebezpieczniejsze ataki będą przeprowadzane od strony północnej twojej bazy. W pewnym momencie gry z tej strony przybędą wodzowie wrogich plemion, którzy są bardzo wymagającymi przeciwnikami. Ze wschodu twoja osada będzie gnębiona przez latające pojazdy. Dbaj o swojego mutanta - jest on podstawą twojej linii obrony. W defensywie dobrze sprawdzają się dilopos, które umieją atakować zarówno wrogie oddziały latające, jak i naziemne. Wokół twojej bazy znajdują się Zabudowania Demonów i to one staną się twoim pierwszym łupem.

Etap 8

Naruszenie potęgi

Cel: sprawić, aby demony wyeliminowały Esstullrę, a następnie pozbyć się ich.

Na początek szybką jednostką sprowokuj przeciwnika, stacjonującego na zachód od twojej wioski, aby podszedł i zabił Esstullra - (rys. nr 6).

Gdy Esstullra zginie, zbierz całe dostępne wojsko i zaatakuj wioskę wroga - drogą jak na mapie.

W bazie przeciwnika postaraj się zniszczyć wrogie insekty zbierające jagody. Teraz szkol wyłącznie dilopasy. Odeprzyj kilka ataków na twoją bazę, po czym uzbieraj dwa tuziny wojowników i ponownie zaatakuj bazę wroga.

Etap 9

Zasadzka demonów

Cel: wyeliminować demony, pierwotnych i elfy.

Wybuduj Ulepszone Gniazdo i Podniebne Nisdos, a następnie wyszkol 5 pterasów. Udaj się nimi do miejsca (**1**), aby zapolować na dinozaury. Zrób to tak, aby każdy latający wojownik miał około 3 poziom doświadczenia. Teraz udaj się do bazy demonów (**2**) - jak na mapie. Atakuj w pierwszej kolejności wojowników mogących strzelać. Następnie zajmij się Legowiskami Demonów. Gdy tego dokonasz, latającymi wojownikami zabijaj resztki nieumarłych.

Twoja baza będzie w tym czasie atakowana. Do obrony najlepiej nadają się dilopasy. Szkol ich w bardzo dużych ilościach.

Przepisów na zniszczenie elfów (**3**) i pierwotnych (**4**) jest kilka. Możesz próbować zniszczyć ich główne bazy za pomocą jednostek latających lub zaatakować wojskiem lądowym. Sposób drugi pochłania dużo więcej nakładów. Trzeba także pamiętać, że gdy atakujemy jednego wroga, nasza baza jest narażona na ataki drugiego przeciwnika. Nie można więc zostawiać swojego centrum bez dostatecznej obrony.

Duży wpływ na powodzenie misji mają dobrze wyszkolone jednostki latające. Postaraj się mieć ich pod dostatkiem. Gdy zabraknie jagód, skorzystaj z krzaków na północ lub wschód od twojej bazy - przy krańcach mapy. Możesz także zbudować Gniazdo Tyranów na wyspie w południowo-zachodniej części mapy. Do transportu dinozaurów wykorzystaj dsungari.

Etap 10

Ambicja tyranów

Cel: wyeliminować wszystkich wrogów.

Wszystkie jednostki sprowadź do bazy. Wybuduj Podniebne Nisdos, ulepsz zbieranie jagód oraz szkol diplodosy i pterasy. W południowej części bazy możesz zainstalować dodatkowy Ascomoid. Odpieraj słabe ataki wroga. W pewnym momencie przyleci do bazy anielski elf. Jest on dość trudnym przeciwnikiem, ale z odpowiednim zapleczem militarnym da się go pokonać - (rys. nr 7).

Dalsza część misji to spokojne niszczenie porozrzucanych po mapie wrogich jednostek. Wróg nie ma możliwości powiększenia własnej liczby, nie trzeba się więc zbytnio spieszyć.

Etap 11

Wielka bitwa na wyspie Elborooa

Cel: wyeliminować Al-fathra, Zellwegera i Dekę.

Przewozimy wszystkich z miejsca (**1**) do (**2**) i zakładamy tam bazę. Obstawiamy wieżyczkami część północną i południowo-zachodnią nowo założonej bazy. Stawiamy potrzebne budynki i szkolimy 14 pterasów. W tym czasie Aesira szkolimy na wyższe poziomy doświadczenia, polując nim na dinozaury i wykorzystując go do obrony bazy. 14 Pterasów i Aesira transportujemy do miejsca (**3**). Znajduje się tam Al-fathur - nasz pierwszy cel, (rys. nr 5).

Zabijamy go i wracamy do naszej osady. Uzupełniamy straty i w ten sam sposób atakujemy Dekę (**3**) - (rys. nr 9).

Kolejnym celem jest Zellweger (**4**) - (rys. nr 8).

Niestety to nie jest koniec misji. Trzeba jeszcze zabić resztę wrogów. Główna rola w tym dziele przypadnie także Aesirowi. Gdyby zabrakło jagód, można zbudować Gniazdo Tyranów na północny zachód od bazy i stamtąd czerpać pożywienie.

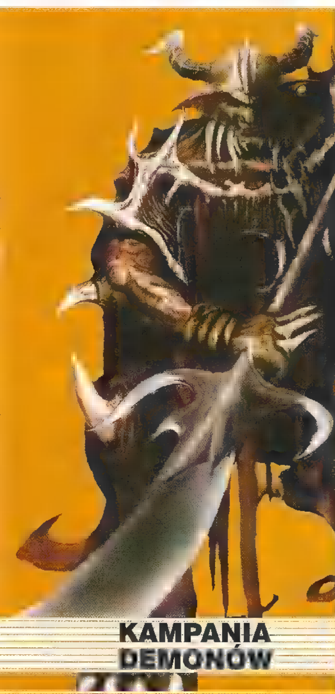
Etap 12

Sekret zmutowanych dinozaurów

Cel: wyeliminować pozostałe siły elfów i odnaleźć magiczne lustro.

Wyruszamy z (**1**) po strzałkach - jak na mapie, w stronę (**3**). Twoim głównym wojownikiem jest Aesir. To on powinien iść przodem, walczyć i zdobywać doświadczenie. Idąc w stronę (**3**), zajdź Aesirem na polowanie na dinozaury (**2**). Trzeba się postarać, aby po walce, w miejscu (**3**), miał on już 10 poziom doświadczenia – był prawdziwym herosem. Portal (**3**) przeniesie cię do (**4**). Teraz celem jest (**6**), po drodze napotkasz kilku przeciwników, jednak najbardziej wymagającym będą dinozaury Tirano w miejscu (**5**). Do końcowej walki (**6**) musisz przystąpić przynajmniej z 1000 punktów życia.

Gdy twój bohater będzie miał wysoki poziom doświadczenia, nie martw się już o resztę wojsk. Dobry Aesir poradzi sobie.





Etap 1

Zemsta [redacted]

Cel: zabić A-tamanatara!

Idź bohaterem w stronę A-tamanatary, który znajduje się na południu mapy. Napotykając dinozaury, zabijaj je i zbieraj ich mięso. Kiedy dojdziesz na skraj wyspy, na której ukrywa się cel, stwórz martwiaków na niedostępnej wysepce. Poświęcając 100 życia, tworzysz 3 nieumarłych, musisz jednak wskrzesić sporą ich grupkę. Teraz prowokuj własnymi sługami A-tamanatara, by podszedł na skraj wyspy tak, abyś mógł go dosięgnąć swoimi czarami - (rys. nr 13, 14). Jego śmierć zakończy misję.

Etap 2

Ponowne narodziny [redacted]

Cel: odnaleźć platynową skrzynię.

Cel misji znajduje się w centrum mapy. Aby tam dojść, poruszaj się tak, jak pokazuje strzałka na mapie.

Stuma ma dwa przydatne zaklęcia: trujący gaz i trzęsienie. Pierwszy zużywa 120 życia, drugi 150. Podczas wędrówki napotkasz dinozaury, które będziesz musiał unicestwić, zdobywając lecznicze mięso. Jest ono bardzo potrzebne, gdyż czary rzucasz kosztem zdrowia. Dojście do platynowej skrzyni oznacza zwycięstwo.

Etap 3

Narodziny Demonów i wojna [redacted] Wyspie Jurajskiej

Cel: mord na bohaterach Jarrmyna.

Na zboczach kanionu od razu zbuduj wulkany - jak na (rys. nr 10). Dzięki takiemu rozwiązaniu twoja baza będzie dość bezpieczna.

Wyprodukuj około 9 insektów do zbioru jagód. Zacznij szkolić kościotrupy. Deką poluj na dinozaury, których duże ilości znajdują się wokół twojego obozu. Postaraj się, aby Deka zyskał miano Heroesa – 10 poziom doświadczenia. Ciągle szkoląc kościotrupy, wybuduj Podziemne Legowisko i wyszkol w nim Oko Śmierci. „Gałką oczną" prawie bez przeszkód możesz odkryć całą mapę. Gdy twój bohater będzie miał odpowiednie doświadczenie (dziesiąty poziom) oraz wystarczającą ilość mięsa w zapasie (około 800), zbierz cztery oddziały kościotrupów (4 x 14 = 56) i ruszaj do ataku. Celem są bohaterowie, przebywający w północno-wschodniej części mapy.

Niestety twoi nieumarli są słabymi wojownikami i po pewnym czasie przy życiu zostanie tylko Deka. Mając jednak odpowiednią ilość życia, nasz podopieczny jest w stanie pokonać samotnie wrogich bohaterów. Najlepiej jednak, aby walczył z każdym osobno - jeden na jednego. To zwiększa szanse na wygraną. Takich śmiałków do pokonania jest kilku, unikaj więc wdawania się w walkę ze zwykłymi żołnierzami i ognia wieżyczek.

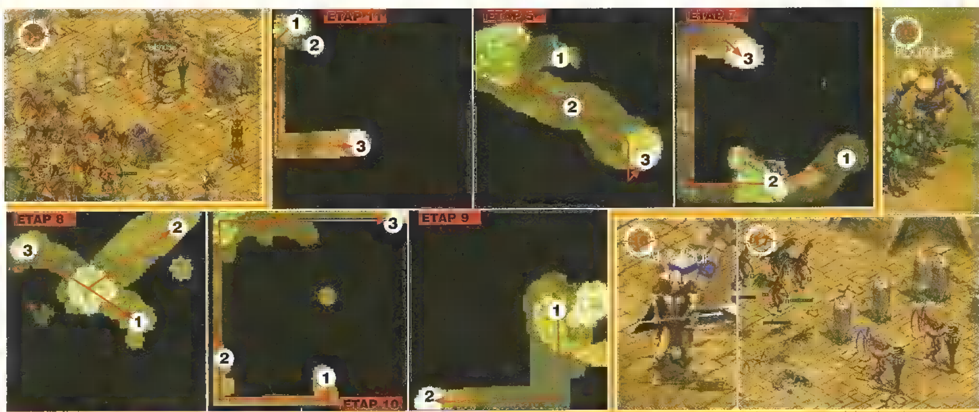
Etap 4

Narodziny zmutowanych dinozaurów

Cel: wyeliminować elfy.

Najpierw zabezpiecz wejście do bazy kilkoma wulkanami i obstaw je grupką kościotrupów (**2**), (rys. nr 11).

Szkol wyłącznie kościotrupów. Dużym utrapieniem będą dinozaury, które atakują naszą bazę, stwarzając zagrożenie nie tyle dla budynków, co dla słabszych jednostek – insektów. Postaraj się zatem o zabezpieczenie miejsca zbioru jagód kilkoma wojownikami (**1**). Na bieżąco kontroluj obronę wejścia do bazy - od czasu do czasu stawiając nowe wieżyczki obronne (wulkany) (**2**). Kiedy wyszkolisz około 3 armie kościotrupów (3 x 14 = 42), zaatakuj nimi bazy wroga (**3**) i (**4**). Uwaga! Ilość jagód, jakie można zebrać, jest dość ograniczona, należy więc szkolić armię nieumarłych dość szybko. Aby zakończyć misję pomyślnie, trzeba zniszczyć wszystkie elfy i ich zabudowania.



Etap 5

Masakra

Cel: zniszczyć wszystkie zmutowane dinozaury.

Działaj szybko. Najpierw trzeba zabezpieczyć wulkanami północno-wschodnią i południowo-wschodnią część bazy, (rys. nr 12).

Następnie wybuduj około 9 insektów do zbierania jagód. Kościotrupy, które znajdują się w miejscu (1) na mapie niech nadal tam stacjonują. Teraz postaw Magiczne Legowisko, Piekło i Wysoki Portal. Wyszkol armię złożoną z 38 kościotrupów, 6 chimerów i 1 kelpa. Na mapie znajdują się dwie bazy elfów i kilka oddziałów zmutowanych dinozaurów. Rozkaz jest prosty – zniszczyć tylko dinozaury. Idź armią od głównej bazy w kierunku południowo-wschodniego krańca mapy - jak na mapie. Po drodze napotkasz grupy zmutowanych dinozaurów oraz posterunek elfów (2), które będziesz musiał zniszczyć. Nie zbaczając z kursu, dojdziesz do celu (3), gdzie zabijesz kolejnych wrogów. Zabicie wszystkich zmutowanych dinozaurów pomyślnie zakończy misję.

Etap 6

Zdrajca Hellshuu

Cel: zmasakrować wszystkich zdrajców poza Hellshuu.

W tej misji pośpiech nie jest potrzebny, można więc śmiało skręcić gałkę odpowiadającą za szybkość gry na maks. Z miejsca (1) całą armię przeprowadzamy do miejsca (2) i stawiamy tam Legowisko Demonów. Szkolimy 4 insekty. Po zebraniu odpowiedniej ilości jagód stawiamy kolejne Legowisko w miejscu (3) i zatrudniamy w nim około 6 insektów. Nie trzeba martwić się o obronę bazy, jedynymi napastnikami będą dinozaury, którymi zajmie się sam Deka. Teraz budujemy kolejno: Legowisko Śmierci, Magiczne Legowisko, Wysoki Portal i 2 Piekła. Stawiamy także sporą ilość Grobowców i zaczynamy produkcję chimer. Po wyszkoleniu 14 latających potworów wyruszamy do miejsca (4), po drodze eliminując wrogów. Gdy dotrzemy do celu (4), zabijamy wszystkich wrogich wojowników, oprócz Hellshuu.

Etap 7

Eksterminacja Hellshuu

Cel: pozbyć się zdrajcy Hellshuu I elfiej czarodziejki.

Dekę i dwa Kelpy załaduj do Fantomów. Całą gromadkę (1) zaprowadź do miejsca (2) i zbuduj tam Legowisko Demonów. Wyszkol 8 insektów i postaw kilka Grobowców. Wybuduj kolejno budynki: Legowisko Śmierci, Magiczne Legowisko, Piekło i Wysoki Portal. Teraz rekrutuj 6 chimer i udaj się nimi do miejsca (3) - jak na mapie. Celem jest Hellshuu i tylko jego musisz zniszczyć, (rys. nr 17).

Do obrony własnego centrum zatrudnij Dekę. Ataki na twoją bazę będą przeprowadzane od strony północnej.

Etap 8

Kontratak

Cel: powstrzymać pierwotnych i wytępić tyranów, a następnie usunąć elfy.

Od razu wyślij Dekę do bazy wrogich tyranów (1) i zrób tam demolkę, niszcząc ich budynek główny. Ciągle wzmacniaj bazę, kreując nowych wojaków i stawiając wieżyczki. Sprowadź Dekę do bazy, aby pomógł ją bronić przed najazdami. Kiedy zdobędzie on 8 poziom doświadczenia, załaduj go do Fantoma i przetransportuj do bazy elfów (2). Pozbaw elfy dostaw jagód, po czym zrób to samo z pierwotnymi (3). Wróg nie będzie już mógł odbudować się.

Etap 9

Zemsta i niekończąca się inwazja

Cel: eksterminować pierwotnych w Sellbaros.

Zapewniamy sobie sporą dostawę jagód. Dekę stawiamy w miejscu (1), aby bronił wejścia do bazy. Do pomocy przydzielamy mu kilku innych wojowników. Budujemy Piekło i Wysoki Portal, po czym szkolimy chimery. Po uzbieraniu sporej ich grupki udajemy się do bazy (2). Niszczymy w tym miejscu Kamienne Wieże, broniące dostępu do wroga i atakujemy Roumbara, (rys. nr 18). Jego śmierć zakończy pomyślnie misję.

Etap 10

Podwójny zysk

Cel: zniszczyć tyranów i elfy.

Obstaw południową część bazy dwoma wulkanami. Szkol wojsko i wykorzystuj Dekę do obrony przed najazdami. W tym czasie za pomocą dwóch czarowników, przewożonych w Fantomie, i jednej chimery zniszcz wrogich zbieraczy jagód w miejscach (2) i (1). Kiedy Deka osiągnie 10 poziom doświadczenia, przetransportuj go do bazy elfów (3). Na początku nie atakuj Zellwegera, pozabijaj tylko czarodziei zbierających jagody. Sprowadź w to miejsce kilka chimer i zniszcz Zellwegera. Całą dostępną armią udaj się do bazy (2), gdzie znajduje się następny cel – Aesir. Jest to dość wymagający przeciwnik. W walce z nim wykorzystaj umiejętności swoich czarowników (trujący gaz i samobójstwo).

Etap 11

Ostatnia bitwa

Cel: zabić Al-fathura.

Zakładamy osadę w miejscu (1). Wysyłamy Dekę, aby pilnował jedynego wejścia do bazy (2). Budujemy Legowisko Śmierci, Magiczne Legowisko, Piekło, Wysoki Portal i szkolimy tuzin chimer. Wysyłamy je do centrum mapy (3), gdzie zabijamy Al-fathura, (rys. nr 16).

Etap 12

Sekret Miecza Jurajskiego

Cel: zniszczyć niedobitki wroga.

W ostatniej misji kluczową rolę odgrywa Deka i czarownicy. Zadaniem jest spacerowanie po całej planszy i eksterminacja napotkanych wrogów. Aby ułatwić sobie zadanie, można Deką zdobyć trochę mięsa i doświadczenia, np. w południowo-wschodniej części mapy. To właśnie Deka będzie toczył najcięższe walki. Nieocenioną pomocą okażą się umiejętności czarowników (trujący gaz i trzęsienie).





Etap 1

Chochliki z lasu Pride

Cel: anihilować chochlików z lasu Pride.

Bez większej filozofii - trzeba powybijać wrogów porozrzucanych po całej planszy. Twoi wojownicy nie są zbyt silni, od czasu do czasu trzeba więc będzie zapolować na kilka dinozaurów.

Etap 2

Strategia demonów

Cel: odbić wioski opanowane przez wroga.

Przed atakiem na Demony wybierz się na obfite polowanie. Każda jednostka powinna mieć w zapasie sporą ilość mięsa. Dopiero armią z dużym ekwipunkiem zniszcz Demony.

Etap 3

Choroba miłosna Neully

Cel: dotrzeć do wioski plemienia pierwotnych.

Dzięki jednorożcom, które leczą rany twoich ludzi, misja ogranicza się do krótkiego spacerku.

Etap 4

Zazdrość czarodziejki

Cel: uratować Netuukę i wyeliminować elfy z Narhass.

Z tak dużą armią jedyny problem, jaki można napotkać w tej misji, to odnalezienie siedziby wrogich elfów. Aby zakończyć misję powodzeniem, zniszcz przeciwników, których główne siedziby znajdują się w (1) i (2), na mapie.

Etap 5

Poszukiwanie Neuully

Cel: wyeliminować wroga.

Trzeba działać bardzo szybko. Każ ludziom zbierać jagody i wybuduj ulepszenie zwiększające zbiory. Postaw Czerwony Dwór i wyszkol w nim z 3 wojowników. Następnie zbuduj Niebieski Dwór i szkol w nim masowo zwiadowców - ilu się da. Zbuduj Dwór Mana, a w nim jednego duszka i jednorożca. Od razu po wykreowaniu duszka leć nim na zwiady i odkryj mapę. Uważaj na obronę przeciwlotniczą wroga, twoim celem jest odkrycie centrum wioski przeciwnika, a konkretnie budynku: Gniazda Tyranów. Wleć do bazy wroga od strony wschodniej. Weź wyszkolonych zwiadowców, którzy mając odpowiednią ilość many (65), mogą teleportować się w wskazane miejsce. Zaznacz wojowników (zwiadowców) i teleportuj się obok Gniazda Tyranów, (rys. nr 19).

Zniszcz zbieraczy jagód i Gniazdo. Powinno się udać, jeżeli zrobiłeś to dość szybko. Gdyby się nie powiodło - spróbuj jeszcze raz. Akcja powiedzie się, kiedy zaatakujesz dostatecznie szybko, na tyle szybko, by tyrani nie zdążyli rozbudować armii. Po zniszczeniu centrum wroga, dalsza część misji staje się formalnością.

Etap 6

Idol plemienia tyranów - Pico-tyrano

Cel: wyeliminować Pico-tyrano.

Do zabicia wielkiego dinozaura będzie potrzebny tylko latający aniołek – Zallweger. Masz 1000 jagód - przeznacz je na ulepszenie EXP w budynku Niebios, co zwiększy szybkość zdobywania doświadczenia prze twoje jednostki. Na ten cel przeznacz całość sumy. Udaj się z Zellwegerem na południe mapy, aby zapolować na dinozaury. Celem jest jednak zdobycie doświadczenia, nie mięsa. Postaraj się, aby twój aniołek miał przynajmniej 7 poziom doświadczenia. Teraz udaj się w stronę bestii – Pico-tyrano, i sprowokuj go, by podszedł w miejsce pokazane na (rys. nr 20).

Następnie trzymaj się nad wodą i z bezpiecznej odległości od dinozaura strzelaj doń. Bestia nie wejdzie do wody i będzie chodziła wokół naszego latającego bohatera. Od czasu do czasu manewruj aniołkiem, aby Pico-tyrano nie ugryzł cię, staraj się przy tym nie pozwolić, by odszedł. Walka będzie trwała dość długo, gdyż bestia ma 8000 punktów życia, a my zadajemy mu rany około 100. Dodatkowo ma on możliwość regeneracji. W czasie pojedynku pozostałe wojska trzymaj z dala od tego miejsca.

Etap 7

Zmutowane gatunki, trujące rośliny

Cel: wyeliminować demony i trujące rośliny.

Wszystkim jednostkom, porozrzucanym po mapie, wydaj rozkaz powrotu do bazy. Wyprawę tę powinno przeżyć około 19 wojowników. Gdy dotrą do celu, od razu skieruj ich do bazy demo-



nów w północno-zachodniej części mapy. Zniszczenie wroga zakończy misję.

Etap [redacted]

Karrbilla skąpana [redacted] krwi

Cel: wyeliminować plemiona demonów i tyranów.

W opcjach gry pasek szybkości powinien być ustawiony na minimum. Trzeba działać bardzo szybko. Budujemy Czerwony Dwór oraz czarodziei tak, aby przy zbiorze jagód pracowało razem 14. Szkolimy czerwone elfy i każdego z nich wysyłamy na północ lub północny-zachód od naszej osady - na polowanie na dinozaury. Wystarczy, że nasza czarodziejka zdobędzie 2 poziom doświadczenia - i kierujemy ją do obrony bazy. Na początek stawiamy przynajmniej 2 Bąble (wieżyczki). Gdy nasza armia będzie w miarę duża, wznosimy budynek Dwór Mana i szkolimy w nim kilka jednorożców. Wschodnią część bazy staramy się obwarować jak na (rys. nr 23).

Nie można jednak zapomnieć o obronie południowej części osady - stawiamy tam jeden Bąbel i kilka czarodziejek. W odpowiednim momencie, gdy nasza wioska będzie wystarczająco dobrze broniona (około 30 czerwonych elfów i kilka jednorożców pilnujących osady – co nie jest regułą) szkolimy zwiadowców i wysyłamy do baz wroga w celu zniszczenia głównych budowli przeciwników (Legowiska Demonów i Gniazdo Tyranów) zaznaczonych na mapie (1) i (2). Wykorzystaj tutaj zdolność zwiadowców do teleportacji. Teraz wystarczy zniszczyć wszystko, co wrogie. Misja ta jest dosyć trudna, trzeba się w niej bardzo sprężać. Po pewnym czasie, gdy będziesz miał dość dużo gotówki, przyda się ulepszenie zbierania jagód, co jeszcze bardziej przyspieszy wzbogacanie się. Wróg będzie często atakował z powietrza, jak i z lądu, dlatego najlepszą (uniwersalną) obroną są miotające czarami czerwone elfy.

Etap 9

Uprzedzenie

Cel: odnaleźć i wyeliminować zwiadowcę Kkokkabi.

W misji 9 tą małą grupką wojowników będziesz musiał pokonać setki przeciwników. Bezpośredni atak na jedną z baz wroga i niszczenie budynków wywoła alarm i z pobliskich osad zbiegną się żołnierze. Nie tędy droga. Trzeba zastosować ataki zaczepno-obronne. Całą armię trzymamy w miejscu startowym (1), a jednym z wojowników, tym na koniu, udajemy się do bazy wroga. Gdy kilka wrogich jednostek zacznie atakować, uciekamy do reszty naszych wojaków, na tyle wolno, aby pościg ciągle za nami szedł.

Gdy wrogie jednostki dojdą do centrum naszej armii, zostaną wybite. Robimy to z każdą wioską (2), (3), (4), (5) i (6). W osadzie (6) znajduje się główny cel - Kkokkabi, którego zabijamy podobnie jak pozostałych wrogów. Po dłuższym graniu zostanie nam mało wojowników, jednak będą oni mieli dużo doświadczenia, a jednorożce z umiejętnością leczenia będą podtrzymywać ich przy życiu. Misji trwa bardzo długo - i nie wystarczy zabić Kkokkabiego, trzeba jeszcze wyniszczyć jego sługi, czyli wojowników w każdej wiosce na planszy. Wróg ciągle odbudowują armię, na szczęście zasoby jagód w końcu skończą się i przeciwnik podda się, oczywiście jeżeli wcześniej zabiliśmy Kkokkabiego.

Etap 10

Wierzchołek góry lodowej.

Cel: weliminować tyranów i pierwotnych.

Jest to dosyć trudna misja, w której każdy ruch i każda sekunda gry muszą być dobrze przemyślane. Nie oszczędzaj na zapisywaniu stanu gry i rób to często. Twoja baza będzie atakowana z różnych stron. Najsilniejsze ataki będą przeprowadzane w północno-zachodniej i południowo-wschodniej części. W miejscach tych musisz zapewnić sobie obronę. Do tego celu dobrze sprawdzają się wojownicze czarodziejki z Czerwonego Dworu, wsparte leczącymi je jednorożcami i paraliżującymi wroga Bąblami, (rys. nr 26).

Najważniejszą bronią okażą się dawcy many z Dworu Mana. Te latające maszyny, po wybudowaniu Biblioteki Mana i wynalezieniu w niej ,,Poznania meteorów" zdobędą przydatną możliwość samodestrukcji, która wywołuje deszcz meteorów. Jest to chyba jedyny sposób, aby zniszczyć wodzów wrogich ras. Deszcz meteorów potrafi też zniszczyć duży odział wroga - zarówno latający, jak i lądowy. Umiejętność dawcy many przydaje się przy atakach na budynki. I tak też - atakuje śmiertelnym deszczem wodza pierwotnych (rys. nr 18).

Będziesz musiał użyć 3 dawców many, aby go zabić. W celu uśmiercenia wodza tyranów - (rys. nr 27).

Zużyjesz 4 dawców.

I choć nie można zostawić ani na chwilę bazy bez obrony, nie czekaj bezczynnie na atak wrogów. Można np. próbować zniszczyć Podniebny Dom w bazie pierwotnych, którego produkty (latające Eskadry) są dla ciebie dużym zagro-





Zwycięzcy oszukują

W czasie gry wciśnij [Enter] i wpisz:

skip the scenario
zwycięstwo!
where am i ?
odkrywa mapę
go stage #X
przejście do misji X
(X numery od 1 do 12)

show ending story
pokazuje końcowy filmik

eat barry barry
dostajesz 10 000 jagód

i got a power
zaznaczona jednostka otrzymuje maksymalną ilość many

żeniem. W misji 10 musisz także zapewnić sobie ciągły dostęp do surowca – jagód. W tym celu nie oszczędzaj na szkoleniu czarodziei i nie zapomnij o zwiększeniu liczby zbiorów w głównym budynku – Niebiosa.

Nie ma zasady na przejście tej misji. Jednak przechodzić ją trzeba na szybkości nastawionej na minimum. Misja wymaga jednoczesnej walki na kilku frontach, co sprawia, że przed każdą (jak i po każdej) powinniśmy zrobić save.

Etap 11
Eliminacja Deki
Cel: weliminować Dek.

Jest to misja krótka, łatwa i przyjemna ;). Choć na mapie znajduje się wiele jednostek wroga, nas interesuje tylko jeden osobnik – Deka. Na początek zapewnij sobie ciągły dopływ jagód (wyszkolenie kilku czarodziei i ulepszenie zbierania jagód), zbuduj Czerwony Dwór, Dwór Mana i Bibliotekę Mana. Gdy będziesz stawiał te budynki, za pomocą samego Zellwegera wybierz się do miejsca na mapie (**1**) i zniszcz stojących tam wrogów. Kolejny wrogi odział, który masz wyeliminować, znajduje się w miejscu (**2**). Teraz udaj się do (**3**), gdzie znajduje się cel misji – Deka. Nie atakuj go. Wyeliminuj jego przednią straż.

Nadal nie atakuj, samym Zellwegerem nie masz szans, pozostań nim jednak w miejscu (**3**). Teraz zbuduj 3 dawców many i ulepszenie „Poznanie meteorów" w Bibliotece Mana. Wyślij ich (dawców) do Zellwegera (**3**). Za pozostałe jagody możesz wzmocnić bazę: kilka czarodziejek i jednorożców. Pozostaje tylko zniszczyć Dekę. W tym celu zaatakuj go Zellwegerem i wywołaj za pomocą dawców many deszcz meteorów skierowany w główny cel - (rys. nr 24). To powinno powalić potwora.

Etap 12
Wielka bitwa na Wyspie Jurajskiej
Cel: odeprzeć atak tyranów oraz wyeliminować demony i pierwotnych.

Jest to chyba najdłuższa misja w kampanii elfów. Na początek zapewnij sobie stały doptyw gotówki, budując ulepszenie zbierania jagód i co najmniej 20 czarodziejów w Niebiosach. Swoje wojsko z miejsca (**6**) doprowadź do bazy jak na mapie. Na początku twoim zadaniem jest bronienie bazy od ciągłych ataków. Do tego celu najlepiej nadają się czerwone elfy z jednorożcami przy boku, (rys. nr 25).

Na początku, gdy w naszym skarbcu nie ma zbyt dużo jagód, można podarować sobie budowanie Bąbli. Przy defensywie bardzo pomocny jest Zellweger, który stanowi trzon twojej linii obrony. Wróg będzie atakował w przełęczy na północnym-zachodzie i rzadziej na zachodzie od bazy. Gdy twoja baza będzie wystarczająco dobrze broniona, jak najszybciej wybuduj nawet kilka Niebieskich Dworów i zacznij szkolić zwiadowców. Ich zadaniem będzie niszczenie głównych baz wroga, dzięki czemu rywale będą tracili możliwość zaopatrywania się w jagody. Najbliższą i najbardziej agresywną rasą w pobliżu twojej osady są fioletowi pierwotni (**1**). To właśnie ich powinno się wyeliminować jako pierwszych. W tym celu wyślij (teleportuj) grupę zwiadowców pod budynek Sanktuarium, do ich bazy (**1**). Podobnie załatw przeciwników w miejscach (**2**), (**3**), (**4**) i (**5**). Przy czym u tyranów (**3**) do będziesz miał do zburzenia aż dwie bazy. Przedsięwzięcie to zajmie bardzo dużo czasu i pochłonie ogromne ilości elfów. Nie próżnuj więc w tym czasie i ciągle rozbudowuj własną bazę. W końcu będziesz miał możliwość wyszkolenia anielskiego elfa w Sanktuarium. Jego obecność bardzo ci się przyda. W miarę rozwoju sytuacji zaopatrz linię obrony w Bąble i ulepszyć ich wykrywanie, dostępne w Sanktuarium. Obrona bazy będzie coraz trudniejsza, swoich wojowników musisz oszczędzać i odpowiednio ustawić, aby zminimalizować straty, (rys. nr 29).

Po pewnym czasie, gdy twoją bazę będą atakowali wodzowie przeciwnych ras, bardzo dobrym wsparciem okażą się dawcy many i ich deszcz meteorów, dostępny po „Poznaniu meteorów" w Bibliotece Mana.

Aby twoje wojska były lepiej wyszkolone, wysyłaj poszczególnych wojaków na polowanie w rejony na południe od twojej bazy.

Cóż, misja jest dość długa i trudna. Nie zapominaj o częstym zapisywaniu stanu gry. Aby sprawnie przejść to wyzwanie, trzeba dość szybko zniszczyć wrogom ich bazy. Ataki na osady przeciwników także nie są wskazane, gdyż wróg sam atakuje twoją osadę. A wiadomo nie od dzisiaj, że bronić się jest dużo łatwiej. Należy też pamiętać, że głównym kluczem do wygranej jest Zellweger, którego umiejętności przydają się zarówno w obronie, jak i w ataku.



KAMPANIA LUDZI



Etap 1

Bitwa pod Spellbaros

Cel: zniszczyć nieumarłych i ich siedzibę.

Od początku trzeba działać szybko. Wyszkol budowniczych do zbioru jagód (około dwunastu). Teraz ciągle buduj siłaczy w Domu Mocy. Gdy kościotrupy przeprowadzą pierwszy atak, odeprzyj go i nie czekając dłużej, zaatakuj siedzibę wroga w północno-zachodniej części mapy. Kiedy dotrzesz na miejsce, niszcz siedliska, z których wychodzą truposze, (rys. nr 31). Nie przestawaj jednak szkolić wojowników i przysyłaj ich regularnie do wioski wroga, do pomocy w tępieniu zła.

Etap 2

Wielka bitwa w Bimarss

Cel: zniszczyć siedzibę wroga.

Wyszkol po jednym budowniczym do każdego krzaka z jagodami – 12. Odeprzyj atak i odbuduj wojsko. Gdy uzbierasz dwie armie (2 x 14 = 24 wojaków), zaatakuj na wrogą wioskę w północnym krańcu mapy. Wyniszcz wszystkie wrogie jednostki na mapie.

Etap 3

Riposta [redacted] Sellbaros

Cel: odzyskać Sellbaroş = zniszczyć grobowce nieumarłych.

Zapewnij sobie stałą dostawę jagód, po czym skup się na budowaniu armii. Zabezpiecz jedyne wejście do bazy (1) Kamiennymi Wieżami.

Następnie zbierz kilku ludzi i zaatakuj grobowce (2). Zbierz tuzin wojowników i napadnij na kolejne (3), (4) i (5). Na południowym krańcu mapy znajdują się dinozaury, które możesz wykorzystać do nakarmienia (wyleczenia) doświadczonych wojowników. Nie ociągając się, zniszcz kolejne obozy zła (6) i (7) zakończ swoją wyprawę.

Etap 4

Bitwa [redacted] wąwozie Tellma

Cel: przeprowadzić do swojej wioski pięć czarodziejek.

Od razu wydaj rozkaz szkolenia 4 wojowników i 5 siłaczy. Gdy zbierzesz 14 wojaków, schowaj się na wschód od wyjścia z twojej bazy - (rys. nr 32).

Resztę wojowników, którzy „dobudują" się, zostaw na pastwę losu w obozie. Gdy twoja osada zostanie zaatakowana, wykorzystaj ten moment i przesmyknij się z wojownikami na główną drogę - patrz ponownie (rys. nr 32). Nie zbaczając z głównej drogi, podążaj na południowy wschód - jak na przedstawionej mapie - niszcząc wrogie jednostki i jak najszybciej dążąc do celu – osada w południowo-wschodniej części mapy. Nie niszcz nawet legowisk wroga, zajmuj się tylko jednostkami i wieżyczkami. Gdy w końcu dotrzesz do bazy sojusznika, przejmiesz kontrolę nad kilkoma jednorożcami, które wystarczy doprowadzić do bazy – tej, z której wyruszyłeś. Zwierzęta zajmą się resztą.

Etap 5

[redacted] i zobowiązanie

Cel: zniszczyć wrogie bazy na północy (Demony) i wschodzie (Tyrani) od bazy.

Do zbioru jagód wyznacz około 12 robotników. Zbierz jak najszybciej 14 wojowników i zaatakuj bazę Tyranów (1). Wystarczy, że zniszczysz tylko główny budynek wroga – Gniazdo Tyranów, oraz wszystkie wrogie jednostki w tym miejscu. Dzięki temu nie dopuścisz do odbudowy sił przeciwnika i wyeliminujesz tyranów. Teraz czas na demony. Ich osada (2) znajduje się na północ od twojej wioski. Po unieszkodliwieniu bazy (1) zabezpiecz północne wejście własnej osady przynajmniej dwoma wieżyczkami.

Aby mogły one wykrywać niewidzialne jednostki wroga, musisz ulepszyć je w Sanktuarium. Staraj się, abyś pod ręką zawsze miał kilka gotowych wojowników do obrony swojego centrum, których najlepiej trzymać w pobliżu wieżyczek. Teraz należy zastosować pewien podstęp. Budujemy jakieś dobre strzelające jednostki, np. gigantów i rycerzy, a następnie ładujemy ich do ,,Rewolwera" (latająca machina, która pomieści 3 takich osiłków). Załadowany pojazd wysyłamy na tyły wrogiej bazy, gdzie znajduje się centrum zła – Legowisko Demonów. Okrążając obóz wroga, dostajemy się na jego tyły - jak na zamieszczonej mapie. Obok interesującego nas budynku (Legowisko Demonów) wysadzamy nasze jednostki i nie zważając na nic, wydajemy im rozkaz ataku na ten obiekt - (rys. nr 33).

Nasi wojacy zginą, ale ich śmierć nie pójdzie na marne. Wycofaj „Rewolwer" do bazy i znowu powtórz ten manewr. Po około 5 takich sztuczkach centrum nieumarłych zostanie zniszczone, pozbawiając naszego wroga możliwości zbioru jagód. Teraz wystarczy

rozbudować armię i zniszczyć wszystkie wrogie budynki oraz jednostki. W czasie „wycieczek" na tyły wroga nie zostawiaj bazy bez opieki. Gdy skończą się jagody koło twojej bazy, wybuduj Sanktuarium w miejscu (1), gdzie znajdują się duże ilości potrzebnego pożywienia.

Etap 6

Zdrada dla zysku

Cel: zdobyć Jezioro Marzeń i Wyspy Łaski.

Jak zwykle zatrudnij dosyć sporą ilość ludzi do zbioru jagód. Wybuduj budynek, pozwalający na konstruowanie latających transporterów – „Rewolwerów". Skonstruuj przynajmniej 2 takie pojazdy. Teraz wyszkol kilka oddziałów i załaduj je do zbudowanych wehikułów. Podobnie jak w poprzedniej misji, dobrym planem jest zniszczenie głównej bazy wroga – Niebios. Takowy budynek znajduje się w miejscu (1), do którego najlepiej przetransportować jednostki tak, jak pokazują strzałki na mapie. Twoim celem jest ukryty na środku wyspy gmach.

Wszelkimi kosztami zniszcz cel. Gdy tego dokonasz, nie martwiąc się o to, że wróg może powiększyć siły, opanuj wyspę (1), (2) i (3). W czasie tej misji, aby szybciej wzbogacać się w jagody, można skorzystać z krzaków rosnących na północ od twojej wioski.

Etap 7

Czas zapomnienia Aasre i ciemności

Cel: zdobyć klejnot czasu zapomnienia.

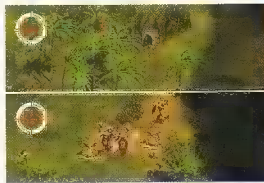
Jest to specyficzna misja, gdyż nie ma w niej możliwości (roz)budowy bazy i rekrutacji dodatkowych żołnierzy - muszą ci wystarczyć marne wojska, które otrzymasz na początku etapu. W brew pozorom nie jest to trudna misja, pod warunkiem że wiesz, dokąd iść. Zaraz po rozpoczęciu misji, czy tego chcesz czy nie, twoi podwładni zaatakują wrogie demony. Postaraj się, aby potyczkę tę przeżyło minimum 14 wojaków. Następnie nakarm (ulecz) rannych mięsem z dinozaurów, którego duże ilości znajdują się na „podwyższonych" obrzeżach mapy. Następnie podążaj wojskiem po liniach tak, jak pokazuje mapa (jest to jedna z wielu dróg, jakimi można dojść do szukanego klejnotu). Aby dojść do celu, będziesz musiał pozbawić życia kilkunastu demonów. Przy klejnocie spotkasz królewskiego demona – strażnik skarbu (z 1000 punktami życia). W miejscu zaznaczonym na mapie kółkiem, ukryto klejnot pilnowany przez wspomnianego demona – twój cel misji.

Etap 8

Narodziny nowego wroga

Cel: zniszczyć niezidentyfikowanego przeciwnika.

Twórcy Primitive Wars widocznie naoglądali się „Archiwum X". W tej prostej misji twoim zadaniem jest pozbycie się Obcych i ich latających pojazdów. Aby misja poszła jak po maśle, wybuduj dodatkowe Sanktuarium do zbioru jagód w miejscach (1) lub (2), następnie szkol wojsko i bez pośpiechu eliminuj wroga. Twoim celem jest zniszczenie wszystkich UFO-ków na mapie, musisz więc przeszukać każdy skrawek pikselowej ziemi w poszukiwaniu nieprzyjaciela.



Etap 9

Na ratunek pierwotnym

Cel: ocalić więcej niż pięciu uwięzionych pierwotnych.

W tej misji każdy żołnierz jest bardzo ważny, dlatego najpierw udaj się ze swojej bazy wypadowej (1) na polowanie w okolicę (2). Postaraj się, aby każdy wojownik miał przy sobie ponad 100 jednostek mięsa, a twój główny bohater przynajmniej 800. Teraz udaj się do wejścia na teren osady przeciwników (3). Stamtąd rusz na ratunek więźniów (4). W wiosce obok znajduje się budynek - Gniazdo Tyranów, dzięki któremu wróg jest zaopatrywany w surowiec do budowy wojska – chyba wiadomo, co należy zrobić z tym fantem? :) To tutaj najlepiej rozprawić się z niemal całą armią tyranów. Kiedy uratujesz z niewoli własnych wojowników, nie krępuj się zaangażować ich do walki. Teraz zniszcz całkowicie wroga i ratuj kolejnych pierwotnych (5). Po udanej akcji wróć wojownikami do miejsca startowego (1). Pamiętaj – aby zakończyć tę misję pomyślnie, musisz doprowadzić tutaj więcej niż pięciu uratowanych więźniów.

Etap 10

Wędrówka z orłem Kalmą

Cel: odnaleźć Isaayę i wysłuchać jego przepowiedni.

Rozbudowuj bazę i zabezpiecz północną jej część przed atakami wrogich jednostek latających. Dwie wieżyczki i 8 strzelających wojowników powinno załatwić tę kwestię. Teraz wybuduj kilka „Rewolwerów", załaduj je po brzegi wojownikami (w tym przywódcę) i wyrusz na wyspę, którą pokazał ci orzeł. Droga, jaką wskazał ptak, nie należy do najbezpieczniejszych, możesz więc przetransportować ludzi, lecąc przy zachodniej i północnej stronie mapy - jak na pokazanej mapie. Teraz wystarczy pokonać kilka demonów, a dowódcą pogadać ze starcem przy jaskini - (rys. nr 34).

Etap 11

Miecz Jurajski w Lomit

Cel: zniszczyć wrogów i zdobyć Miecz Jurajski.

Do pracy przy jagodach, rosnących w twojej bazie, zatrudnij około 8 roboli. Teraz wzmocnij armię podstawowymi jednostkami, obwaruj bazę przynajmniej trzema wieżyczkami i ulepsz je, aby mogły wykrywać niewidzialne jednostki wroga. Dosyć często będziesz atakowany. Po pewnym czasie (gdy wzmocnisz obronę swojego centrum) zaatakuj przynajmniej czternastoma wojakami bazę wroga (2), a następnie zbierz kilku budowniczych oraz swojego bohatera i udaj się w miejsce (1). Okolica ta jest prawdziwym rajem: dużo jagód (zbuduj Sanktuarium) i dinozaurów. Jednak życie w tym miejscu będą utrudniać ci przeciwnicy, dlatego też postaw dwie wieżyczki i odpowiednio rozmieść wojsko - (rys. nr 35).

Gdy twoi żołnierze zostaną ranni, zabijaj zwierzęta i karm ich, dzięki czemu nie będziesz musiał często wzmacniać oddziałów nowymi wojownikami. Broń się i zbieraj wojsko. W końcu zaatakuj demony (3). Nie musisz ich zniszczyć od razu, jednak za trzecią próbą, gdy obrona wroga zostanie mocna nadwerężona, wprowadź do walki dowódcę (teraz mocno napakowanego – dużo doświadczenia, jeżeli często walczył np. w rejonie (1)). Zniszcz bossa demonów. Jeżeli braknie ci surowca, wybuduj Sanktuaria w miejscach (2) i/lub (4). Zbierz znowu armię, na jej czele postaw swojego bohatera i wykończ kolejnych przeciwników (5) i (6). Twoim zadaniem jest zabicie dowódców tych osad, więc nie baw się w niszczenie budynków. Gdy załatwisz wszystkie trzy szychy, pojawi się Miecz Jurajski (7), do którego musi podejść twój bohater.

PS. Misja 11 nie jest trudna, ale długa i męcząca. Trzeba ciągle bronić swojej bazy. Dzięki temu, że jest ograniczenie na populację – 150, twój skarbiec będzie nieraz pełen jagód. W takim przypadku obwaruj bazę chociażby 10 wieżyczkami, dzięki czemu pozbędziesz się problemu obrony centrum. Nie zapominaj także o ulepszeniach dla swoich jednostek.

Etap 12

Ujawnienie prawdziwego mordercy Ruwatai

Cel: pozbyć się Kelgi z wyspy Elbarooa.

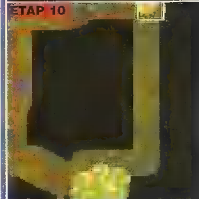
Jest to ostatnia, ale nad wyraz łatwa misja. Odeprzyj pierwszy i ostatni atak wrogich oddziałów, po czym zajmij się rozbudową armii. Szkol tylko najlepszych wojowników: rycerzy i gigantów. Zbuduj też cztery „Rewolwery" i ulepsz je w budynku „Wzmacniacz powietrzny". Teraz wypełnij po brzegi latające transportowce wojownikami, po czym skieruj je do północnej części wyspy wroga. Wybierz drogę jak na mapie. Miejscem, które zaatakujesz, będzie najbliżej położone od tego, w którym stoi cel naszej misji. Wyspa jest dookoła broniona przez wieżyczki. Wydaj zatem rozkaz jednemu z rewolwerów, aby wyładował wojowników na samym brzegu wyspy.

Pojazd pewnie zostanie zestrzelony, jednak żołnierze, którzy wysiedli, zajmą się obroną przeciwlotniczą wroga. Wyładowuj kolejne transportowce w zaatakowanym miejscu. Gdy wszyscy twoi ludzie z czterech „Rewolwerów" znajdą się na lądzie, od razu skieruj ich do ataku na Kelgę (Deka) - (rys. nr 36).













Might and Magic IX

Sprostaj wielkiej przygodzie w świecie mocy i magii.

Producent: **Cryo**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **RPG**
Wymagania: **PII 300, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB**

RZUT OKIEM

Kiedy blisko dwa lata temu (!) pisałem solucję do ósmej odsłony Might and Magic, we wstępie ostrzegałem, że trzeba pospieszyć się z jej ukończeniem, bowiem panowie z 3DO pracują już nad częścią dziewiątą. Hm, nieco się myliłem! ;-) Koniec końców po długim oczekiwaniu w moje rączki trafiła wreszcie upragniona Might and Magic 9. Pora więc rozłożyć ją na czynniki pierwsze, by móc wycisnąć jak najwięcej przyjemności i delektować się rozgrywką! Fani i pasjonaci poprzednich części Might and Magic mogą przeżyć niewielki szok. W najnowszej odsłonie zmieniło się bowiem bardzo wiele zarówno pod względem graficznym, jak i w zasadach prowadzenia rozgrywki. Dlatego przestrzegam - nie dajcie się ponieść starym przyzwyczajeniom i nawykom! Dokładnie przestudiujcie instrukcję, no i oczywiście zapoznajcie się z poniższym poradnikiem.

Drużyna

Już na samym początku gry stajemy przed najważniejszym w całej rozgrywce wyborem podczas kompletowania drużyny. W odróżnieniu np. od części VIII, gdzie wybieraliśmy wyłącznie jednego bohatera, w MM9 tworzymy całą drużynę. Zły wybór postaci, nietrafny dobór ras i cech znacznie skomplikują czy też nawet uniemożliwią ukończenie gry! Co ciekawe, instrukcja do gry wcale tego wyboru nie ułatwia (pominięto tu najistotniejsze kwestie)! W ten oto sposób dochodzimy do pewnego paradoksu - wiedzę o tym, jak optymalnie powinniśmy zestawić drużynę, zyskujemy po kilkunastu godzinach gry - gdy już za późno na zmiany... i trzeba zaczynać od początku! Oczywiście nie mogę do tego dopuścić - specjalnie dla was opracowałem kilka zestawień niezwykle pomocnych w trafnym wyborze odpowiedniej ekipy i dalszym rozwoju naszych bohaterów.

Pierwszym pytaniem, na jakie trzeba znaleźć odpowiedź, jest: jakie profesje będą mieli nasi Herosi? Teoretycznie wielkiego wyboru nie mamy, bowiem na początku dostępne są dwie: wojownik i nowicjusz.

Nic bardziej mylnego! Nasi bohaterzy (**rys. 1 i 2**), wraz z rozwojem gry, będą mogli awansować na kolejne stopnie wtajemniczenia, dzięki czemu wojownik będzie mógł zostać: najemnikiem, zabójcą, gladiatorem, krzyżowcem, paladynem bądź łowcą. Natomiast dla nowicjusza dostępna jest kariera: uczonego, maga, lisza, uzdrowiciela, kapłana czy też druida. Wprawdzie szczegółowo określamy profesję dopiero w trakcie rozgrywki, jednak chcąc stworzyć idealną drużynę, należy zrobić to już na samym początku i konsekwentnie realizować.

Rys 1. Lepiej takiego nie spotkać w nocy i w ciemnej uliczce. ;)

Rys 2. I pomyśleć, że taki chłopczyk jest w stanie skopać tyłki wrogom lepiej niż grupa dresiarzy! ;)

OK. Koniec komentarza, a teraz konkrety. Pierwszą i najważniejszą zasadą, jaka obowiązuje podczas tworzenia drużyny we wszystkich grach RPG, jest magiczna równowaga. Czterech magów w początkowym okresie będzie bezbronnych niczym dzieci, a czterech najsilniejszych wojowników pozbawionych zaklęć pomocniczych i leczących padnie niczym muchy już w pierwszej poważniejszej bitwie. Stąd też prosty wybór: dwóch członków naszej drużyny musi posługiwać się magią, dwóch orężem. Jednak będąc świadomym, że w serii Might and Magic kluczową rolę zawsze pełniła magia, możecie zaryzykować i pokusić się o jednego wojownika i trzech nowicjuszy. Ostrzegam jednak, że pierwszy etap gry będzie dla was baaaardzo trudny - dlatego ten układ polecam wyłącznie bardziej doświadczonym graczom. Dobrze, mamy już zarys drużyny, teraz dopracujmy szczegóły. Pierwszy z naszych wojowników (**rys. 3**) powinien zostać najemnikiem, by później móc zostać gladiatorem. Dzięki temu zdobędzie najwyższy poziom biegłości we władaniu mieczem, włócznią, tarczą, w kulturystyce. Prócz tego całkiem nieźle będzie sobie radził w reperacji przedmiotów i używaniu zbroi. Nie ma się co oszukiwać - to typowy twardziel, który stoi w pierwszym rzędzie i przyjmuje ciosy przeciwników, broniąc dostępu do magów. Olbrzymia ilość punktów życia i znakomite umiejętności obronne pozwolą wydostać się nam z największych problemów i udać się do świątyni, by wyleczyć pozostałych, prawdopodobnie nieprzytomnych członków drużyny. Drugi z wojowników (**rys. 4**) powinien zostać krzyżowcem - i później łowcą. To pozwoli mu łączyć zalety wszystkich profesji - siłę i wytrzymałość wojownika ze zdolnościami charakterystycznymi dla magów. Osiągnie największą biegłość w posługiwaniu się łukiem i w unikach. Jednak jego głównym celem będzie jak najlepsze opanowanie kilku niezbędnych umiejętności pomocniczych - percepcji, rozbrajania pułapek i identyfikacji potworów. Wraz z rozwojem rozgrywki szybko zauważycie, jak cenną postacią w drużynie jest łowca.

rys. 3 Krasnolud dobrze nadaje się na głównego wojownika.

rys. 4 Krzyżowiec łączy zalety wojownika i maga.

Dostępność umiejętności dla poszczególnych klas postaci

Umiejętność		Wojownik	Najemnik	Zabójca	Gladiator	Krzyżowiec	Łowca	Paladyn	Nowicjusz	Uczony	Mag	Lisz	Uzdrowiciel	Kapłan	Druid	Mapa
Miecz	P	■	■	■	■	■	■	■								
	E	■	■	■	■	■	■	■								Sturm/Drang
	M			■	■			■								Sturm/Drang
	GM			■	■			■								Thjorgard
Łuk	P	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E	■	■	■	■	■	■	■					■	■	■	Sturm/Drang
	M						■	■						■		Sturm/Drang
	GM						■									Thjorgard
Buława	P	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E				■	■	■	■			■	■		■	■	Sturm/Drang
	M				■			■						■		Sturm/Drang
	GM							■								Thjorgard
Włócznia	P	■	■	■	■	■	■	■								
	E	■	■	■	■	■	■	■								Sturm/Drang
	M			■	■											Sturm/Drang
	GM				■											Thjorgard
Broń miotana	P	■	■	■	■	■	■	■		■	■	■				
	E			■	■		■				■	■				Sturm/Drang
	M			■								■				Sturm/Drang
				■												Thjorgard
Nieuzbrojony	P	■	■	■	■	■	■	■					■	■	■	
	E			■	■			■						■	■	Sturm/Drang
	M				■									■	■	Sturm/Drang
	GM														■	Thjorgard
Żywioł	P					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E						■		■	■	■	■	■	■	■	Gubber/Thron
	M										■	■		■	■	Gubber/Thron
	GM										■	■				Lindisfarne
Duch	P					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E						■	■			■	■	■	■	■	Gubber/Thron
	M													■	■	Gubber/Thron
	GM													■	■	Lindisfarne
Światło	P					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E							■	■	■	■	■	■	■	■	Gubber/Thron
	M										■			■		Gubber/Thron
	GM										■			■		Lindisfarne
Ciemność	P								■	■	■	■	■	■	■	
	E									■	■	■		■		Gubber/Thron
	M											■				Gubber/Thron
	GM											■				Lindisfarne
Medytacja	P					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E					■	■	■		■	■	■	■	■	■	Gubber/Thron
	M										■	■		■	■	Gubber/Thron
	GM										■	■		■		Lindisfarne
Mistrz broni	P	■	■	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	
	E		■	■	■	■	■	■			■	■		■	■	Sturm/Drang
	M			■	■		■	■								Sturm/Drang
	GM				■											Thjorgard

■ Dostępne
Niedostępne

P - początkujący,
E - ekspert,
M - mistrz,
GM - arcymistrz

Dostępność umiejętności dla poszczególnych klas postaci

Dostępne
Niedostępne
P - początkujący,
E - ekspert,
M - mistrz,
GM - arcymistrz

Umiejętność		Wojownik	Najemnik	Zabójca	Gladiator	Krzyżowiec	Łowca	Paladyn	Nowicjusz	Uczony	Mag	Lisz	Uzdrowiciel	Kapłan	Druid	Mapa
Kulturystyka	P	■	■	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	
	E		■	■	■	■	■	■						■	■	Sturm/Drang
	M			■	■		■	■							■	Sturm/Drang
	GM				■			■							■	Thjorgard
Rozbrajanie pułapek	P	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E	■	■	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	Thjorg/Fros
	M			■	■		■				■	■		■	■	Thjorg/Fros
	GM			■												Yorwick
Identyfikacja przedmiotu	P	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	Thjorg/Fros
	M			■							■	■			■	Thjorg/Fros
	GM										■					Yorwick
Identyfikacja potworów	P	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E			■	■	■	■	■		■	■	■		■	■	Thjorg/Fros
	M						■				■	■				Thjorg/Fros
	GM						■									Yorwick
Reperacja przedmiotów	P	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E			■	■		■	■						■	■	Thjorg/Fros
	M				■		■	■						■		Thjorg/Fros
	GM													■		Yorwick
Nauka	P	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E		■	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	Thjorg/Fros
	M			■			■	■			■	■		■	■	Thjorg/Fros
	GM										■	■				Yorwick
Kupiectwo	P	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	Thjorg/Fros
	M			■				■				■				Thjorg/Fros
	GM							■								Yorwick
Percepcja	P	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	Thjorg/Fros
	M			■			■									Thjorg/Fros
	GM						■									Yorwick
Zbroja	P	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E		■	■	■	■	■	■			■	■	■	■	■	Sturm/Drang
	M			■	■		■	■						■	■	Sturm/Drang
	GM							■								Thjorgard
Uchylanie się	P	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E		■	■	■	■	■	■							■	Sturm/Drang
	M			■	■		■								■	Sturm/Drang
	GM						■								■	Thjorgard
Tarcza	P	■	■	■	■	■	■	■					■	■	■	
	E	■	■	■	■	■	■	■						■	■	Sturm/Drang
	M				■			■								Sturm/Drang
	GM				■											Thjorgard



Rys. 5 Z tego chystka zrobimy potężnego maga.



Rys. 6 Nawet największy Lisz tak zaczyna.

Bez wątpienia zasługuje na tytuł: „nie wychodź bez niego z domu". :) Trzeci bohater to nowicjusz (**rys. 5**) i będzie starał się, by zostać uczonym i później magiem. Czas na ciężką artylerię, czyli maga! Niezbędna postać w każdej drużynie. Opanowując do perfekcji magię żywiołów i światła będzie wspierał naszą ekipę potężnymi zaklęciami pomocniczymi, a w razie potrzeby raził ich z siłą małej katapulty. ;) Oprócz tego powinien zdobyć najwyższą biegłość w medytacji, identyfikacji przedmiotów i nauce. Dzięki ostatniej zdolności zdobędzie więcej punktów doświadczenia. Jak ważna jest to umiejętność - przekonacie się pewnie na końcu rozgrywki - mój mag miał 2x większy poziom doświadczenia niż gladiator! Czas na ostatniego bohatera. Nowicjusz (**rys. 6**) zostanie uczonym i ostatecznie liszem! Jeśli maga uznamy za „ciężką artylerię", to lisza trzeba by nazwać co najmniej megabombowcem. ;) Specjalizuje się w magii żywiołów i ciemności i ma dostęp do najsilniejszych zaklęć ofensywnych. Tu nie ma zlituj się - doświadczony lisz jest w stanie samodzielnie ubić setki wrogów, byle tylko ktoś chronił go pancerzem i tarczą. ;) Oprócz tego - podobnie do maga - będzie specjalizował się w medytacji i nauce, a dodatkowo w kupiectwie. Ewentualnie można go szkolić w posługiwaniu się bronią miotaną, ale mówiąc szczerze - nie widzę w tym większego sensu.

Może was zadziwić w mojej idealnej drużynie brak kapłana bądź druida. Uzasadnienie jest proste - zaklęcia bazujące na magii ducha są dość kiepskie.



Mag potrafi wyleczyć wszystko, a do spółki z liszem znają olbrzymią większość dostępnych w grze czarów. Zabójcom, kapłanom, druidom i innym hybrydom mówimy zdecydowane „Nie!". ;)

Pierwszy etap za nami. Czas na pytanie drugie: przedstawicielami jakich ras powinni być nasi bohaterowie? W MM9 do wyboru mamy wyłącznie cztery rasy: ludzi, elfy, krasnoludy i półorki. Nie jest to dużo, lecz powinno wystarczyć. Oczywiście i w tym przypadku wybór nie może być przypadkowy („oglądałem »Władcę Pierścieni« i podobały mi się elfice, więc z nich składać będzie się moja drużyna" ;), a bazować na zimnych wyliczeniach. Każda rasa ma genetyczne uwarunkowania - jedne cechy rozwinęły się lepiej, inne gorzej. Sztuka polega na tym, by zdecydować, jakie cechy będą potrzebne przy profesjach, które wcześniej wybraliśmy. Naszą postać określa sześć współczynników: potęga, magia, wytrzymałość, celność, szybkość i szczęście. Znaczenie każdego z nich dokładniej wytłumaczono w instrukcji, zajmę się zatem przypisaniem poszczególnych cech do profesji. Gladiator powinien być przede wszystkim wytrzymały. Pamiętajmy, że jego głównym zadaniem jest przyjmować ciosy - od zadawania wrogom obrażeń mamy naszych magów! Pozostałymi cechami, jakie u niego rozwijamy, są – kolejno: szybkość, celność i wytrzymałość. Łowca jest postacią najbardziej zbalansowaną. Warto zadbać o wysoki współczynnik szczęścia (kosztem potęgi), bowiem to on będzie rozbrajał pułapki. Przy demontowaniu zabezpieczeń czarnych skrzyń fart jest bardzo potrzebny. ;) Mag i lisz podobnie - podstawą jest maksymalnie wysoki współczynnik magii. To on zapewnia dużą ilość punktów mana. Następnie stawiamy na celność i szybkość. Potęgę, wytrzymałość i szczęście zmniejszamy do minimum - musimy za wszelką cenę chronić naszą „artylerię", a to czy mają 25, czy 35 punktów życia nie robi większej różnicy, po pierwszym ciosie wroga i tak padną martwi. Wiemy już, jakie cechy są dla nas istotne. Czas przyjrzeć się dokładniej samym rasom i ich cechom początkowym (**tabela 2**).

Cechy ze znakiem [+] oznaczają, że u danej rasy szczególnie dobrze rozwinęły się. Dzięki temu każdy wydany punkt podwyższa je o dwa punkty. I odwrotnie – na cechy oznaczone [-] musimy przeznaczyć aż dwa punkty, by móc podnieść je o punkt. Doskonale zatem widać, że po wyborze na gladiatora elfa będziemy musieli przeznaczyć aż 30 punktów, aby maksymalnie rozwinąć jego wytrzymałość. Jeśli jednak wybierzemy krasnoluda, uzyskamy to samo kosztem 5 punktów! Wybór jest oczywisty: krasnolud - gladiator, człowiek - łowca, elf - mag i elf - lisz. Teraz ustawiamy optymalnie wszystkie cechy, nadajemy naszym bohaterom odpowiednie imiona (krasnoluda brzydala chrzcimy imieniem Naczelnego ;), a pięknego i inteligentnego elfa koniecznie Artur - inaczej gra się zawiesi ;) i z tak przygotowaną drużyną jesteśmy gotowi, by rozpocząć przygodę.

Magia, to jest to!

Niech sobie wszystkie osiłki mówią, co chcą, a ja zdania nie zmienię! Nie ma to, jak rzucić w grupę nadciągających przeciwników kulę ognia i spokojnie przyglądać się, jak ich osmalone szczątki upiększają krajobraz!

Rys. 7 Drużyna w komplecie

Tabela 2

Parametry początkowe ras

Rasa	Potęga	Magia	Wytrzymałość	Celność	Szybkość	Szczęście
Człowiek	13	10	11	11	11	11
Elf	10-	13	10-	13+	11	11
Półork	15+	10	14	10	9-	10
Krasnolud	11	10-	15+	11	9	11